

DUNGEONS
& DRAGONS® Supplément

MANUEL DES MONSTRES II





MANUEL DES MONSTRES II

ED BONNY, JEFF GRUBB, RICH REDMAN, SKIP WILLIAMS ET STEVE WINTER

TEXTES SUPPLÉMENTAIRES
DAVID ECKELBERRY ET JAMES JACOBS

R E L E C T E U R S
DALE DONOVAN ET PENNY WILLIAMS

RESPONSABLE DE L'ÉDITION
KIM MOHAN

DIRECTEUR CRÉATIF
RICHARD BAKER

DIRECTION COMMERCIALE
ANTHONY VALTERRA

VICE-PRÉSIDENT DU DPT. R&D JDR
BILL SLAVICSEK

VICE-PRÉSIDENTE DE LA PUBLICATION
MARY KIRCHOFF

DIRECTION DU PROJET
MARTIN DURHAM

SUIVI DE PRODUCTION
CHAS DELONG

DIRECTION ARTISTIQUE
DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
GLEN ANGUS, DAREN BADER, THOMAS BAXA,
MATT CAVOTTA, DENNIS CRAMER, DAVID DAY,
BRIAN DESPAIN, TONY DITERLIZZI, MICHAEL
DUTTON, JEFF EASLEY, EMILY FIEGENSCHUH,
DONATO GIANCOLA, LARS GRANT-WEST, REBECCA
GUAY, QUINTON HOOVER, JEREMY JARVIS, ALTON
LAWSON, TODD LOCKWOOD, RAVEN MIMURA,
MATT MITCHELL, VINOD RAMS, WAYNE
REYNOLDS, DAVID ROACH, SCOTT ROLLER,
RICHARD SARDINHA, MARC SASSO, BRIAN
SNODDY, ANTHONY WATERS ET SAM WOOD

CONCEPTION GRAPHIQUE
CYNTHIA FLIEGE, SHERRY FLOYD
ET SEAN GLENN

COMPOSITION
ERIN DORRIES

TESTEURS : OSCAR ALDO, AARON ALBERG, BILL E. ANDERSON, MATTHEW AVERY, GREG BARTHOLOMEW, PAUL BENDER, ALFONSO BETENCOURT, ED BONNY, ALAN T. BONNIN, CONSTANCE M. BONNIN, AARON J. BORIO, SARAH BRUNER, SCOTT BUCHAN, FID CHENG, DAVID CHURIS, TOD CHURUGOS, TOM CLARK, JENNIFER CLARKE WILKES, MIKE COTASANT, ANDY COLLINS, DAN COOPER, REX CROSSLEY, FREDRAG DJUKIC, MARTIN DURHAM, DAVID ECKELBERRY, PHIL R. EDWARDS, TRIV D. ELLIS, ROBERT N. EMERSON, LON A. FAULKNER III, GEORGE FIELDS, KIRSCHEON FINCH, DONALD J. FISHER, JOHN FORD, CHRIS FALZELL, BENJAMIN J. GEHRKE, ED GIBSON, GARRY GRIFFITH, JR., GREGORY D. GUIKE, ROBERT GUTSCHERA, MICHAEL C. HARRIS, MICHELLE HARRIS, MATT HARTWELL HERRERO, DARRIN HARVEY, WILLIAM H. HEZELTINE, PATRICK W. HIGGINS, DAVID M. HIRST, PAUL A. HORTON, TYLER T. HUNSL, BRIAN R. JAMES, CHARLES JAMES, FARAH JAMES, MICHAEL JOHNSON, RAUL KAPLAN, ROBERT KILLY, CHRISTOPHER M. KIRALY, BRADLEY KUIPER, JARE LAWDOONSKI, MICHAEL LAWDOONSKI, MICHAEL D. LOMBARD, TODD MEYER, ERNEST E. MORAHAN, BRIAN MOSLEY, CHAD J. MOWRY, TAMMY R. OVERSTREET, RASMUS PICHUÉL, JON PICKENS, CHRIS PIGONE, ALAN PLECHATY, DAVID K. POOT P, ZACK POWERS, LEONARD F. RADCLIFF, MARK B. RANDOL, SEAN K. REYNOLDS, JOE RICK, NOEL J. ROUSSEAU, BRAD RUBY, DIMA RUTGOS, JOHN RUTS, CHARLES RYAN, JEREMY W. SANDS, DAN SAVELLI, CHRIS SHEPARD, JACQUE SHEPARD, KEN SHEPARD, RYAN SCHINDLER, MIKE SELINKER, MONICA SHELLMAN, GUS SIRAKIS, ED STARK, DOUGLAS STEVES, MELISSA THOM, DAVID THOMAS, DARAC C. TRESSLER, JEFF TRESSLER, CHRISTINE THOMAS, KELTH TYLA, RYDIA Q. VIELEHR, CLINT E. WAGONER, FRANK WALDON, MICHAEL S. WEBSTER, IRA WHITE, JEFF WILKES, PENNY WILLIAMS, SKIP WILLIAMS, JOHNNY WILSON, ALEX WINTER ET STEVE WINTER.

SOURCES. Les monstres de cet ouvrage ont été tirés de nombreux autres suppléments, parmi lesquels la série des *Restiaries Monstrueux*, *Les Maîtres de la Nature*, des aventures comme *Heart of Nightfang Spire* par Bruce Cordell et *Deep Horizon* par Skip Williams et des articles de Dragon® Magazine et Dungeon® Magazine. Le sanglier aux défenses acérées est une création de Jeff Holt. L'homme-scorpion est une création de Benjamin Monk.

Fondé sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS®, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, et sur la troisième édition de DUNGEONS & DRAGONS®, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

À l'exception du texte des pages 220 et 221, cet ouvrage produit par WIZARDS OF THE COAST® ne contient aucun Contenu Ludique Libre [Open Game Content]. Aucune partie du reste de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre [Open Game License] et la Licence du Système d20 [d20 System License], veuillez visiter le site www.wizards.com/d20 [en anglais].

Dédicace de l'artiste Henry Higginbotham : à mon père, James L. Higginbotham. Sans ses voyages autour du monde et sa passion pour les objets exotiques, je n'aurais pas l'imagination que j'ai aujourd'hui. Merci, papa.

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Benoît Artinost, Guillaume Delafosse, Olivier Fanton, Guillaume Pournier, Thierry Virga pour KANEDA
CORRECTIONS, UNIFICATION : Olivier Fanton pour KANEDA

MAQUETTE : Thorfin « le pourfendeur » Bouly

TITRE ORIGINAL : *Monster Manual II*

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707

Renton WA 98057-0707

QUESTIONS ? 1-800-324-6496



Speci
Books

DF881680000

EUROPEAN HEADQUARTERS

Wizards of the Coast, Belgium

P.B. 2031

2600 Berchem

Belgium

+32-70-23-32-77

PREMIÈRE IMPRESSION EN FRANCE : MARS 2003

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, GREYHAWK, WIZARDS OF THE COAST et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 System est une marque de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué sur le marché du jeu et de la prose aux États-Unis et au Canada par les distributeurs régionaux. Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué sur le marché du livre en France par Asmodee Editions et Tilist Éditions. Distribué dans le reste du monde par Wizards of the Coast, Inc. et les distributeurs régionaux. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc. Ce livre est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite. Copyright ©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en France par F&G/ETP IMPRIMERIE.

Visitez nos sites : www.asmodee.com et www.tilist.fr

advespa (diable).....	67	dragon cristallin.....	75	lynx lueur-des-marais.....	128	roche épineuse.....	168
allosaure (dinosaur).....	69	effigie incandescente.....	85	mâlebranche (diable).....	68	rossolis rouge.....	168
âme de la contrée.....	22	esprit insatiable.....	86	marraenoloth (yugoloth).....	201	rukarazill.....	169
amnizu (diable).....	68	étovert.....	87	marrash.....	129	rukh du chaos.....	171
animaux légendaires.....	24	être asservi.....	214	marqueur (automate).....	34	seigneur noir.....	172
animaux sanguinaires.....	27	faucheur éthéré.....	89	mastodonte gris.....	130	salamandre du givre.....	172
ankylosaure (dinosaur).....	71	firbolg.....	89	mécadavreux.....	131	sanglier aux défenses acérées.....	221
araignée de l'ombre.....	30	fomorian.....	90	mégalon.....	132	scarabée éthéré.....	173
arcana (yugoloth).....	202	furteur abyssal (démon).....	97	molosse spectral.....	133	sciorque.....	147
armure-sentinelle.....	31	gâche.....	92	monstre de légende.....	215	seigneur macabre.....	174
aspéri.....	32	galeb duhr.....	92	monture d'armes.....	217	séismosaure (dinosaur).....	72
automate.....	33	gambol.....	93	morkoth.....	134	sélénofaune.....	175
avolaki.....	34	garde runique.....	94	mort écarlate.....	135	sépulcarcane.....	176
banshee.....	36	géant.....	96	myconide.....	136	sibylle élémentaire.....	177
bie.....	37	gobe-pensées.....	100	myriapode.....	140	singe capé.....	181
bogun.....	40	golem d'airain.....	103	naga osseux.....	140	siène.....	181
braxat.....	41	golem de chaînes.....	104	néogi.....	141	soldat (bie).....	38
catoblepas.....	42	golem de chair draconique.....	104	nielleux.....	142	spinosaure (dinosaur).....	72
cauchemar ambulant.....	43	golem de vitraux.....	103	ophidien de bronze.....	144	sylphe.....	182
céleste.....	44	gorille sanguin.....	105	orant renégat.....	145	tâddéchets.....	183
cervidal (céleste).....	45	grand maître ancien (néogi).....	143	ormyrr.....	146	tâdmirayé (tâddéchets).....	185
chaond.....	155	gravorg.....	107	orquier.....	147	tâdpeux (tâddéchets).....	183
chasseur des sables.....	46	grell.....	107	palrethee (démon).....	59	tâdtruques (tâddéchets).....	185
chauve-souris desmodu.....	48	guêpe de phase.....	108	pareseux des forêts.....	149	tempête élémentaire.....	185
chauve-souris du Feu.....	49	gueule abyssale (démon).....	56	peauluisante.....	150	tentaculeux.....	186
chevalier de la mort.....	204	gueulapic.....	109	peuhre.....	152	téramorphe.....	188
chien-dragon.....	50	homme-scorpion.....	220	phénix.....	153	thau-macouturé.....	218
corollaxe.....	52	homme-yack.....	110	pillard frénétique.....	154	thri-kreen.....	189
coursier des flots.....	52	horreur mécanique.....	112	planaire.....	155	tisseur de sorts.....	191
créature chimérique.....	206	immoth.....	114	porte-crocs.....	157	tourmente martiale.....	192
créature taurique.....	208	ixitxachtli.....	115	psurlon.....	158	vapeurighu.....	193
créature titanessque.....	209	jahi.....	117	pulvérisateur (automate).....	34	vase de chair.....	194
croque-mitaine.....	54	jarilith (démon).....	61	quetzalcoatlus (dinosaur).....	71	vase d'ossement.....	195
cryptoclidus (dinosaur).....	69	jovoc (démon).....	58	radukoch.....	160	vassal (bie).....	37
demi-félon, durzagon.....	55	jugurnaute.....	118	raie des nuages.....	160	ventôme.....	196
demi-golem.....	210	julajimus.....	119	rampetombe.....	162	ver-démon.....	198
démon.....	56	kelvezû (démon).....	61	rat cendré.....	163	vif-acier.....	199
dernier-souffle.....	62	kopru.....	120	rat lunaire.....	164	vissepince.....	200
desmodu.....	63	lamelin.....	121	ravageur abyssal (démon).....	57	yagnoloth (yugoloth).....	202
diable.....	66	léviathan.....	122	reine (bie).....	39	yugoloth.....	201
dinosaur.....	69	lindworm.....	123	rejeton de Kyuss.....	165	zénythri.....	156
doppelganger éthéré.....	73	loxo.....	127	rejeton lunaire.....	166	zoomorphe.....	204
dracosire de feu d'enfer.....	74	lupinal (céleste).....	46	résinien.....	167	zovvut (démon).....	60

MONSTRES CLASSÉS PAR TYPE (ET SOUS-TYPE)

(Air) : dernier-souffle, dragon d'émeraude, dragon de cristal, immoth, sibylle de l'Air, sylphe, tempête élémentaire.

Aberation : avolaki, catoblepas, gâche, grell, ixitxachtli, julajimus, morkoth, néogis, peuhres, porte-crocs, psurlons, sélénofaune, tentaculeux, ventôme, vissepince.

Animal : animaux légendaires, animaux sanguinaires, chauves-souris desmodu, créature titanessque, mastodonte gris, monture d'armes.

(Aquatique) : coursier des flots, cryptoclidus, géant des océans, ixitxachtli, kopru, léviathan, mégalon, morkoth, requin légendaire, sirène.

Créature artificielle : armure-sentinelle, automates, bogun, demi-golems, être asservi, garde runique, golem de chaînes, golems, horreurs mécaniques, jugurnaute, ophidien de bronze, orant renégat, tâddéchets, vif-acier.

Créature magique : araignée de l'ombre, aspéri, cauchemar ambulant, corollaxe, créature chimérique, gambol, gorille sanguin, gravorg, guêpe de phase, gueulapic, léviathan, lynx lueur-des-marais, molosse spectral, phénix, raie des nuages, rat cendré, rat lunaire, rejeton lunaire, rukh du chaos, salamandre du givre, sépulkarcane, singe capé, ver-démon.

Dragon : chiens-dragons, dracosire de feu d'enfer, dragons cristallins, lindworms.

Élémentaire (Air) : dernier-souffle, immoth, sibylle de l'Air, tempête élémentaire.

Élémentaire (Eau) : immoth, sibylle de l'Eau, tempête élémentaire.

Élémentaire (Feu) : chauve-souris du Feu, sibylle du Feu, tempête élémentaire.

Élémentaire (Terre) : galeb duhr, roche épineuse, sibylle de la Terre, tempête élémentaire.

(Eau) : dragon de topaze, immoth, tempête élémentaire.

Extérieur (Air) : sylphe.

Extérieur (Bien) : cervidal, lupinal.

Extérieur (Chaos, Mal) : faucheur éthéré, furteur abyssal, gueule abyssale, jarilith, jovoc, kelvezû, palrethee, ravageur abyssal, zovvut.

Extérieur (Loi) : lamelin.

Extérieur (Loi, Mal) : advespa, amnizu, durzagon (demi-félon), mâlebranche, marrash.

Extérieur (Mal) : chasseur des sables, rukarazill, vapeurighu, yugoloths.

Extérieur : chaond, monstre de légende, peauluisante, scarabée éthéré, zénythri.

Fée : âme de la contrée, coursier des flots, radukoch, sirène.

(Feu) : chauve-souris du Feu, dracosire de feu d'enfer, effigie incandescente, géant du soleil, rat cendré, sibylle du Feu, tempête élémentaire.

(Froid) : géants des océans, immoth, salamandre du givre.

Géant : firbolg, fomorian, géants.

Humanoïde monstrueux : bies, braxat, créature taurique, croque-mitaine, desmodu, homme-scorpion, homme-yack, kopru, loxo, ormyrr, thri-kreen, tisseur de sorts.

(Intangible) : âme de la contrée, banshee, effigie incandescente, jahi, mort écarlate, peauluisante.

(Mal) : dernier-souffle.

Métamorphe : doppelganger éthéré, zoomorphe.

Monstre primitif : dinosaures, mégalon, monture d'armes, paresseux des forêts, pillard frénétique, sanglier aux défenses acérées.

Mort-vivant : banshee, chevalier de la mort, effigie incandescente, esprit insatiable, jahi, mécadavreux, mort écarlate, naga osseux, rampetombe, rejeton de Kyuss, seigneur macabre, thau-macouturé, tourmente martiale.

Plante : étovert, myconides, nielleux, orquier, résinien, rossolis rouge, sciorque.

(Terre) : chasseur des sables, dragon d'améthyste, dragon de saphir, galeb duhr, géant des montagnes, rampetombe, roche épineuse, rukarazill, sibylle de la Terre, tempête élémentaire.

Vase : gobe-pensées, téramorphe, vase de chair, vase d'ossement.

Vermine : créature titanessque, grand maître ancien (néogi), monture d'armes, myriapode, seigneur noir.

Ce livre décrit plus de 250 créatures, amicales ou agressives, destinées à être utilisées dans vos parties de DUNGEONS & DRAGONS®. Ces créatures couvrent toute la gamme de niveaux de difficultés à opposer aux personnages des joueurs.

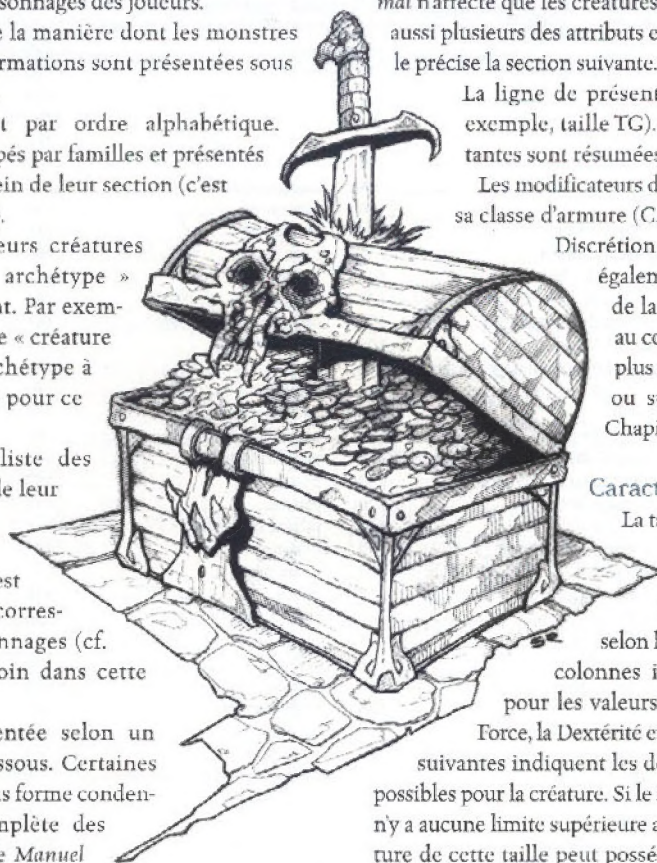
Cette introduction explique la manière dont les monstres sont présentés. Toutes les informations sont présentées sous une forme claire et facile à lire.

Les créatures apparaissent par ordre alphabétique. Certains monstres sont regroupés par familles et présentés du plus faible au plus fort au sein de leur section (c'est par exemple le cas des démons).

L'appendice détaille plusieurs créatures construites à partir d'un « archétype » greffé sur un monstre existant. Par exemple, il est possible de créer une « créature taurique » en ajoutant cet archétype à l'une des créatures proposées pour ce faire.

Le livre s'achève par la liste des monstres classés en fonction de leur facteur de puissance, afin de faciliter la tâche du maître du donjon pour ce qui est de concevoir des rencontres correspondant au niveau des personnages (cf. Facteur de puissance, plus loin dans cette introduction).

Chaque créature est présentée selon un format de base, détaillé ci-dessous. Certaines informations y apparaissent sous forme condensée. Pour la description complète des pouvoirs des monstres, voir le *Manuel des Joueurs* ou le *Guide du Maître*.



BLOC PRINCIPAL D'INFORMATIONS

Cette partie du texte contient les informations de jeu principales concernant la créature, organisées comme suit.

NOM

C'est le nom sous lequel la créature est connue par la plupart des gens. La description (qui apparaît sous les blocs principal et secondaire d'informations) peut éventuellement mentionner d'autres noms.

TAILLE DES CRÉATURES

Taille	Exemple	Modificateur à l'attaque/la CA	Modificateur de Discrétion	Modificateur spécial de taille (Lutte)	Dimensions*	Poids**
Infime (I)	Mouche domestique	+8	+16	-16	15 cm ou moins	60 g ou moins
Minuscule (Min)	Crapaud	+4	+12	-12	15 cm à 30 cm	60 g à 500 g
Très petite (TP)	Bogun, radukoch	+2	+8	-8	30 cm à 60 cm	500 g à 4 kg
Petite (P)	Chauve-souris de Feu	+1	+4	-4	60 cm à 1,20 m	4 kg à 30 kg
Moyenne (M)	Humains, résinien	0	+0	+0	1,20 m à 2,50 m	30 kg à 250 kg
Grande (G)	Desmodu, immoth	-1	-4	+4	2,50 m à 5 m	250 kg à 2 t
Très grande (TG)	Sélénofaune	-2	-8	+8	5 m à 10 m	2 t à 16 t
Gigantesque (Gig)	Mégalothon	-4	-12	+12	10 m à 20 m	16 t à 125 t
Colossale (C)	Rukh du chaos	-8	-16	+16	Plus de 20 m	Plus de 125 t

* Hauteur pour une créature bipède, longueur (queue exceptée) pour un quadrupède.

** Si le corps du monstre présente à peu près la même densité que celui d'un animal. Une créature en pierre pèsera bien plus, une autre de nature gazeuse nettement moins.

Cette ligne indique d'abord le type de la créature (par exemple, géant). Cette information détermine la façon dont le monstre est affecté par la magie. Par exemple, un sort tel qu'*immobilisation d'animal* n'affecte que les créatures de type animal. Le type détermine aussi plusieurs des attributs et des pouvoirs de la créature, tel que le précise la section suivante.

La ligne de présentation s'achève avec la taille (par exemple, taille TG). Les neuf catégories de taille existantes sont résumées sur la table ci-dessous.

Les modificateurs de taille d'une créature s'appliquent à sa classe d'armure (CA), à ses jets d'attaque, à ses jets de

Discrétion et enfin à ses jets de lutte. C'est également la taille qui détermine l'allonge de la créature et l'espace qu'elle occupe au combat (voir Espace occupé/ allonge, plus loin, et Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*).

Caractéristiques des types

La table Caractéristiques moyennes des créatures selon leur type, qui commence sur la page suivante, fournit plusieurs valeurs changeant selon le type et la taille. Les trois premières colonnes indiquent les intervalles suggérés pour les valeurs des caractéristiques physiques (la Force, la Dextérité et la Constitution). Les deux colonnes suivantes indiquent les dés de vie minimums et maximums possibles pour la créature. Si le maximum est « - », cela signifie qu'il n'y a aucune limite supérieure au nombre de dés de vie qu'une créature de cette taille peut posséder. Les quatre dernières colonnes indiquent les dégâts de base pour les quatre formes d'attaques naturelles les plus souvent utilisées (coup, morsure, griffes et corne). Cette information peut vous servir lors de la conception de vos propres monstres.

Le type d'une créature détermine aussi la taille de ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque, ses bons jets de sauvegarde, son nombre de points de compétence et de dons, ainsi que certaines particularités. Ces caractéristiques sont détaillées dans la descriptions des types qui suit immédiatement la table.

Descriptions des types

Les formules utilisées pour calculer le nombre de points de compétence et de dons d'un monstre mentionnent souvent le

CARACTÉRISTIQUES MOYENNES DES CRÉATURES SELON LEUR TYPE

	For	Dex	Con	DV min.	DV max.	Coup	Morsure	Griffes	Corne
ABERRATION									
Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	1d2	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1d3	1	1d2
Très petite (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	1d4	1d2	1d3
Petite (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d6	1d3	1d4
Moyenne (M)	10-11	14-15	12-13	1d8	—	1d3	1d8	1d4	1d6
Grande (G)	18-19	12-13	16-17	2d8	—	1d4	2d6	1d6	1d8
Très grande (TG)	26-27	12-13	20-21	4d8	—	1d6	2d8	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	24-25	16d8	—	1d8	4d6	2d6	2d8
Colossale (C)	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d8	2d8	4d6

ANIMAL

Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	1	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1d2	1	1d2
Très petit (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d3	1d2	1d3
Petit (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d4	1d3	1d4
Moyen (M)	10-11	14-15	12-13	1d8	2d8	1d3	1d6	1d4	1d6
Grand (G)	18-19	12-13	16-17	2d8	4d8	1d4	1d8	1d6	1d8
Très grand (TG)	26-27	12-13	20-21	4d8	16d8	1d6	2d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	24-25	16d8	32d8	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossal (C)	42-43	10-11	28-29	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Infime (I)	4-5	18-19	—	1/16 d10	1/8 d10	1	—	—	1
Minuscule (Min)	6-7	16-17	—	1/8 d10	1/4 d10	1d2	—	1	1d2
Très petite (TP)	8-9	14-15	—	1/4 d10	1/2 d10	1d3	1	1d2	1d3
Petite (P)	10-11	12-13	—	1/2 d10	1d10	1d4	1d2	1d3	1d4
Moyenne (M)	12-13	10-11	—	1d10	2d10	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande (G)	20-21	10-11	—	2d10	4d10	1d8	1d4	1d6	1d8
Très grande (TG)	28-29	8-9	—	4d10	16d10	2d6	1d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	—	16d10	32d10	2d8	1d8	2d6	2d8
Colossale (C)	36-37	4-5	—	32d10	—	4d6	2d6	2d8	4d6

CRÉATURE MAGIQUE

Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d10	—	—	1	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d10	—	—	1d2	1	1d2
Très petite (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d10	—	1	1d3	1d2	1d3
Petite (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d10	—	1d2	1d4	1d3	1d4
Moyenne (M)	10-11	14-15	12-13	1d10	—	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande (G)	18-19	12-13	16-17	2d10	—	1d4	1d8	1d6	1d8
Très grande (TG)	26-27	12-13	20-21	4d10	—	1d6	2d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	24-25	16d10	—	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossale (C)	42-43	10-11	28-29	32d10	—	2d6	4d6	2d8	4d6

DRAGON

Infime (I)	2-3	14-15	10-11	1/2 d12	1d12	—	1d2	1	1
Minuscule (Min)	6-7	12-13	10-11	1d12	3d12	—	1d3	1d2	1d2
Très petit (TP)	10-11	10-11	12-13	3d12	3d12	—	1d4	1d3	1d3
Petit (P)	12-13	10-11	12-13	4d12	9d12	—	1d6	1d4	1d4
Moyen (M)	14-15	10-11	14-15	7d12	13d12	1d4	1d8	1d6	1d6
Grand (G)	18-19	10-11	16-17	10d12	21d12	1d6	2d6	1d8	1d8
Très grand (TG)	26-27	10-11	20-21	19d12	33d12	1d8	2d8	2d6	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	24-25	27d12	38d12	2d6	4d6	2d8	2d8
Colossal (C)	42-43	10-11	28-29	38d12	—	2d8	4d8	4d6	4d6

ÉLÉMENTAIRE

Infime (I)	4-5	18-19	10-11	1/8 d8	—	1	1	—	—
Minuscule (Min)	6-7	16-17	10-11	1/4 d8	—	1d2	1d2	1	—
Très petit (TP)	8-9	14-15	10-11	1/2 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Petit (P)	10-11	12-13	10-11	1d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyen (M)	12-13	10-11	12-13	2d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grand (G)	20-21	10-11	16-17	4d8	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grand (TG)	24-25	8-9	20-21	8d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	28-29	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossal (C)	32-33	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

	For	Dex	Con	DV min.	DV max.	Coup	Morsure	Griffes	Corne
EXTÉRIEUR									
Infime (I)	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	—	1	1	—	—
Minuscule (Min)	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	—	1d2	1d2	1	—
Très petit (TP)	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	—	1d3	1d3	1d2	1
Petit (P)	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyen (M)	12-13	10-11	12-13	1d8	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grand (G)	20-21	10-11	16-17	2d8	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grand (TG)	28-29	8-9	20-21	4d8	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	24-25	16d8	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossal (C)	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

FÉE

Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d6	1/8 d6	—	—	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d6	1/4 d6	—	1	1	1d2
Très petite (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d6	1/2 d6	1	1d2	1d2	1d3
Petite (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d6	1d6	1d2	1d3	1d3	1d4
Moyenne (M)	10-11	12-13	10-11	1d6	2d6	1d3	1d4	1d4	1d6
Grande (G)	14-15	12-13	12-13	2d6	4d6	1d4	1d6	1d6	1d8
Très grande (TG)	18-19	12-13	14-15	4d6	16d6	1d6	1d8	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	22-23	10-11	16-17	16d6	32d6	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossale (C)	26-27	10-11	18-19	32d6	—	2d6	2d8	2d8	4d6

GÉANT

Infime (I)	1	12-13	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	—	—	1
Minuscule (Min)	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	1d2
Très petit (TP)	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d2	1d2	1d3
Petit (P)	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Moyen (M)	14-15	10-11	12-13	1d8	2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grand (G)	20-21	8-9	14-15	2d8	4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Très grand (TG)	24-25	8-9	18-19	4d8	16d8	1d6	1d8	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	28-29	8-9	22-23	16d8	32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossal (C)	32-33	6-7	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

HUMANOÏDE

Infime (I)	1	12-13	10-11	1/16 d8	1/8 d8	—	—	—	1
Minuscule (Min)	1	12-13	10-11	1/8 d8	1/4 d8	—	1	1	1d2
Très petit (TP)	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1	1d2	1d2	1d3
Petit (P)	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	1d8	1d2	1d3	1d3	1d4
Moyen (M)	10-11	10-11	10-11	1d8	2d8	1d3	1d4	1d4	1d6
Grand (G)	14-15	8-9	14-15	2d8	4d8	1d4	1d6	1d6	1d8
Très grand (TG)	18-19	8-9	18-19	4d8	16d8	1d6	1d8	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	22-23	6-7	22-23	16d8	32d8	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossal (C)	26-27	4-5	26-27	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

HUMANOÏDE MONSTRUEUX

Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d8	—	—	—	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d8	—	—	1	1	1d2
Très petit (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d8	—	1	1d2	1d2	1d3
Petit (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d3	1d3	1d4
Moyen (M)	10-11	12-13	10-11	1d8	—	1d3	1d4	1d4	1d6
Grand (G)	18-19	12-13	12-13	2d8	—	1d4	1d6	1d6	1d8
Très grand (TG)	26-27	12-13	14-15	4d8	—	1d6	1d8	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	16-17	16d8	—	1d8	2d6	2d6	2d8
Colossal (C)	42-43	10-11	18-19	32d8	—	2d6	2d8	2d8	4d6

MÉTAMORPHE

Infime (I)	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	1/8 d8	1	1	—	—
Minuscule (Min)	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	1d2	1d2	1	—
Très petit (TP)	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1d3	1d3	1d2	1
Petit (P)	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	1d8	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyen (M)	12-13	10-11	12-13	1d8	2d8	1d6	1d6	1d4	1d3
Grand (G)	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grand (TG)	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossal (C)	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	4d6	2d8	2d6

	For	Dex	Con	DV min.	DV max.	Coup	Morsure	Griffes	Corne
MONSTRE PRIMITIF									
Infime (I)	1	22-23	10-11	1/16 d10	1/8 d10	—	1	—	1
Minuscule (Min)	1	20-21	10-11	1/8 d10	1/4 d10	—	1d2	1	1d2
Très petit (TP)	2-3	18-19	10-11	1/4 d10	1/2 d10	1	1d3	1d2	1d3
Petit (P)	6-7	16-17	10-11	1/2 d10	1d10	1d2	1d4	1d3	1d4
Moyen (M)	10-11	14-15	12-13	1d10	2d10	1d3	1d6	1d4	1d6
Grand (G)	18-19	12-13	16-17	2d10	4d10	1d4	1d8	1d6	1d8
Très grand (TG)	26-27	12-13	20-21	4d10	16d10	1d6	2d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	10-11	24-25	16d10	32d10	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossal (C)	42-43	10-11	28-29	32d10	—	2d6	4d6	2d8	4d6

MORT-VIVANT

Infime (I)	4-5	18-19	—	1/16 d12	—	1	1	—	—
Minuscule (Min)	6-7	16-17	—	1/8 d12	—	1d2	1d2	1	—
Très petit (TP)	8-9	14-15	—	1/4 d12	—	1d3	1d3	1d2	1
Petit (P)	10-11	12-13	—	1/2 d12	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyen (M)	12-13	10-11	—	1d12	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grand (G)	20-21	10-11	—	2d12	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grand (TG)	28-29	8-9	—	4d12	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	—	16d12	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossal (C)	36-37	4-5	—	32d12	—	4d6	4d6	2d8	2d6

PLANTE

Infime (I)	4-5	18-19	10-11	1/16 d8	1/8 d8	1	—	—	1
Minuscule (Min)	6-7	16-17	10-11	1/8 d8	1/4 d8	1d2	—	1	1d2
Très petite (TP)	8-9	14-15	10-11	1/4 d8	1/2 d8	1d3	1	1d2	1d3
Petite (P)	10-11	12-13	10-11	1/2 d8	1d8	1d4	1d2	1d3	1d4
Moyenne (M)	12-13	10-11	12-13	1d8	2d8	1d6	1d3	1d4	1d6
Grande (G)	20-21	10-11	16-17	2d8	4d8	1d8	1d4	1d6	1d8
Très grande (TG)	28-29	8-9	20-21	4d8	16d8	2d6	1d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	24-25	16d8	32d8	2d8	1d8	2d6	2d8
Colossale (C)	36-37	4-5	28-29	32d8	—	4d6	2d6	2d8	4d6

VASE

Infime (I)	4-5	18-19	10-11	1/16 d10	—	1	1	—	—
Minuscule (Min)	6-7	16-17	10-11	1/8 d10	—	1d2	1d2	1	—
Très petite (TP)	8-9	14-15	10-11	1/4 d10	—	1d3	1d3	1d2	1
Petite (P)	10-11	12-13	10-11	1/2 d10	—	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyenne (M)	12-13	10-11	10-11	1d10	—	1d6	1d6	1d4	1d3
Grande (G)	20-21	10-11	14-15	2d10	—	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grande (TG)	28-29	8-9	18-19	4d10	—	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	32-33	6-7	22-23	16d10	—	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossale (C)	36-37	4-5	26-27	32d10	—	4d6	4d6	2d8	2d6

VERMINE

Infime (I)	1	12-13	10-11	1/16 d8	—	—	1	—	1
Minuscule (Min)	1	12-13	10-11	1/8 d8	—	—	1d2	1	1d2
Très petite (TP)	2-3	10-11	10-11	1/4 d8	—	1	1d3	1d2	1d3
Petite (P)	6-7	10-11	10-11	1/2 d8	—	1d2	1d4	1d3	1d4
Moyenne (M)	10-11	10-11	10-11	1d8	—	1d3	1d6	1d4	1d6
Grande (G)	18-19	8-9	14-15	2d8	—	1d4	1d8	1d6	1d8
Très grande (TG)	26-27	8-9	18-19	4d8	—	1d6	2d6	1d8	2d6
Gigantesque (Gig)	34-35	6-7	22-23	16d8	—	1d8	2d8	2d6	2d8
Colossale (C)	42-43	6-7	26-27	32d8	—	2d6	4d6	2d8	4d6

terme « dés de vie supplémentaires », ou son abréviation : « DV sup. ». Pour déterminer les DV sup. d'un monstre, il faut soustraire à ses dés de vie effectifs la valeur minimum des dés de vie pour une créature de son type et de sa taille (comme indiqués respectivement dans sa description et sur la table Caractéristiques moyennes des créatures selon leur type).

Si la formule contient le terme « bonus d'Int », utilisez le modificateur d'Intelligence de la créature s'il est positif et +0 sinon. Si la formule contient le terme « modificateur d'Int », utilisez le modificateur d'Intelligence du monstre, quelle que soit sa valeur, positive ou négative.

Les monstres sont toujours formés au maniement des armes et boucliers mentionnés dans leur description, ainsi qu'au port des armures qu'ils portent habituellement et des armures de même catégorie ou plus légères. Une créature dont la description n'indique aucune armure ou bouclier n'est pas formée à l'utilisation de ces objets, mais certaines créatures sont formées au maniement d'autres armes selon leur type, comme indiqué ci-dessous.

Aberration. Les aberrations ont une anatomie surprenante, d'étranges pouvoirs, un mode de pensée totalement différent de la normale, ou une combinaison de ces trois éléments.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Volonté.

Points de compétences : (2 x valeur d'Int) + (2 x DV sup.).

Dons : bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : catoblépas.

Notes. Sauf indication contraire, les aberrations bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Animal. Les animaux sont des créatures non humanoïdes qui appartiennent généralement à la famille des vertébrés. Tous ceux qui sont inclus dans cet ouvrage vivent ou ont vécu sur Terre à notre époque ou sont simplement des versions géantes d'animaux existants.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : généralement Réflexes et Vigueur.

Points de compétences : entre 10 et 15.

Dons : aucun.

Exemple : cheval sanguinaire.

Notes. Les animaux ont une valeur d'Intelligence de 1 ou 2. (Les prédateurs ont généralement une valeur d'Intelligence de 2, ce qui représente leur ruse.) Sauf indication contraire, ils bénéficient de la vision nocturne.

Créature artificielle. Les créatures artificielles sont des objets animés ou des monstres créés de toutes pièces.

Dé de vie : d10.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : aucun.

Points de compétences : aucun.

Dons : aucun.

Exemple : ophidien de bronze.

Notes. Les créatures artificielles ont rarement de valeur d'Intelligence et jamais de valeur de Constitution. Sauf indication contraire, elles disposent de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Les créatures artificielles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie et tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elles ignorent les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques et l'absorption d'énergie. Elles ne courent pas le risque d'une mort par dégâts excessifs (voir Les blessures et la mort, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), mais sont détruites immédiatement lorsqu'elles sont réduites à 0 pv ou moins. N'ayant jamais été vivantes, elles ne peuvent ni être rappelées à la vie, ni être ressuscitées.

Les créatures artificielles ne récupèrent jamais naturellement les points de vie qu'elles ont perdus, mais elles peuvent être soignées de la même façon qu'on répare un objet. Une créature artificielle dotée du pouvoir de guérison accélérée en bénéficie pleinement malgré son absence de Constitution.

Créature magique. Les créatures magiques sont semblables aux monstres primitifs, mais elles peuvent avoir une valeur d'Intelligence supérieure à 2. Elles possèdent habituellement des pouvoirs extraordinaires ou surnaturels.

Dé de vie : d10.

Bonus de base à l'attaque : comme un guerrier (égal aux DV).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes et Vigueur.

Points de compétences : (2 x valeur d'Int) + DV sup.

Dons : 1 + bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : corollaxe.

Notes. Sauf indication contraire, les créatures magiques bénéficient de la vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres) et de la vision nocturne.

Dragon. Les dragons sont de majestueux reptiles, le plus souvent ailés, qui possèdent de nombreux pouvoirs fantastiques ou inhabituels.

Dé de vie : d12.

Bonus de base à l'attaque : comme un guerrier (égal aux DV).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Points de compétences : (6 + modificateur d'Int) x DV.

Dons : 1 + 1 par 4 DV.

Exemple : dragon de saphir.

Notes. Les dragons sont immunisés contre le sommeil et la paralysie. Sauf indication contraire, ils bénéficient de la vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres) et de la vision nocturne.

Élémentaire. Les élémentaires sont constitués de l'un des quatre éléments classiques : l'Air, l'Eau, le Feu ou la Terre.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes (Air, Feu) ou Vigueur (Eau, Terre).

Points de compétences : (2 x valeur d'Int) + (2 x DV sup.).

Dons : bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : sibylle de l'Eau.

Notes. Les élémentaires sont immunisés contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. N'ayant pas de dos ou de côtés, ils ne peuvent être pris en tenaille et l'absence d'organes vitaux les immunise également contre les coups critiques. Sauf indication contraire, ils bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Une fois morts, les élémentaires ne peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités, sauf par les sorts *souhait* ou *miracle*.

Extérieur. Les Extérieurs sont des entités n'étant pas composées d'un élément et qui sont natives d'une autre dimension, d'une autre réalité ou d'un autre plan, ou qui comptent parmi leurs ancêtres une entité de ces plans, ou encore qui ont subi une transformation qui leur a donné une nature proche de ces créatures.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un guerrier (égal aux DV).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Points de compétences : (8 + modificateur d'Int) x DV.

Dons : 1 + 1 par 4 DV.

Exemple : ravageur abyssal.

Notes. Les Extérieurs sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Ceux qui ont une valeur d'Intelligence d'au moins 6 sont également formés au maniement de toutes les armes de guerre. Une fois morts, ils ne peuvent être ressuscités ou ramenés à la vie, sauf par les sorts *souhait* ou *miracle*. Sauf indication contraire, les Extérieurs bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Fée. Les fées sont des créatures dotées de pouvoirs surnaturels et liées à la nature, à un lieu ou à une autre force. La plupart des fées sont de forme humaine.

Dé de vie : d6.

Bonus de base à l'attaque : comme un magicien (1/2 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes et Volonté.

Points de compétences : (3 x valeur d'Int) + (2 x DV sup.).

Dons : bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : radukoch.

Notes. Les fées sont formées au maniement des armes courantes. Sauf indication contraire, elles bénéficient de la vision nocturne.

Géant. Les géants sont des créatures humanoïdes dotées d'une grande force physique, et souvent au moins de taille G.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur.

Points de compétences : 6 + modificateur d'Int + DV sup.

Dons : 1 + 1 par 4 DV sup.

Exemple : firbolg.

Notes. Les géants sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Sauf précision contraire, ils bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Humanoïde. Les humanoïdes ont généralement deux bras, deux jambes et une tête (ou au moins un torse, plusieurs bras et une tête). Ils n'ont que peu de pouvoirs surnaturels ou extraordinaires (voire pas du tout) et sont le plus souvent de taille P ou M.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jet de sauvegarde favorable : généralement Réflexes, mais cela peut changer selon la créature.

Points de compétences : 6 + modificateur d'Int + DV sup.

Dons : 1 + 1 par 4 DV sup.

Exemple : goblin (voir le Manuel des Monstres).

Notes. Les humanoïdes sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Ils ont toujours un sous-type (voir la section suivante), souvent du nom d'une race ou d'un groupe racial. Par exemple, les gobelins et les gobelours sont tous deux de type humanoïde (gobelinoïde).

Humanoïde monstrueux. Ces humanoïdes ont des traits ou des membres monstrueux. Le plus souvent, ils sont dotés de pouvoirs surnaturels.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un guerrier (égal aux DV).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes et Volonté.

Points de compétences : (2 x valeur d'Int) + (2 x DV sup.).

Dons : 1 + bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : braxat.

Notes. Les humanoïdes monstrueux sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Sauf indication contraire, ils bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Métamorphe. Les métamorphes ont un physique stable, mais leur nature leur permet de changer de forme.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Points de compétences : (2 x valeur d'Int) + DV sup.

Dons : 1 + bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : zoomorphe.

Notes. Sauf indication contraire, les métamorphes bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Monstre primitif. Les monstres primitifs sont des vertébrés ressemblant à des animaux, mais qui n'ont jamais existé sur Terre, dont la morphologie est proche de la norme et ne possédant pas de pouvoirs fantastiques.

Dé de vie : d10.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes et Vigueur.

Points de compétences : entre 10 et 15.

Dons : aucun.

Exemple : pillard frénétique.

Notes. Les monstres primitifs ont une valeur d'Intelligence de 1 ou 2. Sauf indication contraire, ils bénéficient de la vision nocturne et de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Mort-vivant. Les morts-vivants sont des créatures qui étaient autrefois vivantes et qui, une fois mortes, ont été ranimées par les puissances surnaturelles ou divines.

Dé de vie : d12.

Bonus de base à l'attaque : comme un magicien (1/2 des DV, en ignorant les fractions).

Jets de sauvegarde favorables : Volonté.

Points de compétences : (3 x valeur d'Int) + (2 x DV sup.).

Dons : 1 + bonus d'Int + 1 par 4 DV sup.

Exemple : banshee.

Notes. Les morts-vivants n'ont pas de valeur de Constitution. Ils sont immunisés contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie et tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Ils ignorent les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie.

Les morts-vivants n'ayant pas de valeur d'Intelligence ne récupèrent pas naturellement les points de vie perdus, mais il est possible de les soigner à l'aide de sorts de guérison. (Les blessures des morts-vivants intelligents guérissent naturellement malgré leur absence de valeur de Constitution.) L'énergie négative (comme un sort de blessures) soigne les morts-vivants quelle que soit leur Intelligence. Un mort-vivant doté du pouvoir de guérison accélérée en bénéficie pleinement malgré son absence de Constitution.

Les morts-vivants ne courent pas le risque d'une mort par dégâts excessifs (voir Les blessures et la mort, dans le Chapitre 8 du Manuel des Joueurs), mais sont détruits immédiatement lorsqu'ils sont réduits à 0 pv ou moins. Ils ne peuvent être rappelés à la vie, bien que le sort *résurrection* puisse les affecter, ces tentatives échouent presque toujours car les morts-vivants ne souhaitent généralement pas être ramenés à la vie (voir Ramener les morts à la vie, dans le Chapitre 10 du Manuel des Joueurs).

Les lanceurs de sorts morts-vivants utilisent (au choix), soit leur modificateur de Constitution (+0), soit leur modificateur de Charisme pour les jets de Concentration. Sauf indication contraire, les morts-vivants bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Plante. Cette catégorie regroupe toutes les créatures d'origine végétale, qu'elles soient des plantes normales ou animées.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur.

Points de compétences : aucun.

Dons : aucun.

Exemple : étovert.

Notes. Les plantes sont immunisées contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la métamorphose et ignorent les coups critiques et les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral). Sauf indication contraire, elles bénéficient de la vision nocturne.

Vase. Les vases sont des créatures amorphes ou pouvant changer de forme à volonté.

Dé de vie : d10.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jet de sauvegarde favorable : aucun.

Points de compétences : aucun.

Dons : aucun.

Exemple : vase de chair.

Notes. Les vases sont immunisées contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'ayant pas de dos ou de côtés, elles ne peuvent être prises en tenaille et l'absence d'organes vitaux les immunise contre les coups critiques. Elles n'ont pas la moindre valeur d'Intelligence, ce qui les immunise contre tous les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).

Elles sont aveugles, mais bénéficient du pouvoir spécial vision aveugle. Les vases n'ont pas d'armure naturelle, mais leur substance les rend très difficiles à tuer (ce sont pour la plupart de simples protozoaires géants). Cette résistance est simulée par un nombre de points de vie supplémentaires, venant s'ajouter à leurs DV et aux points de vie supplémentaires qu'elles doivent à leur Constitution. Ces points de vie supplémentaires dépendent de leur taille, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Taille de la vase	Points de vie supplémentaires
Infime (I)	—
Minuscule (Min)	—
Très petite (TP)	—
Petite (P)	5
Moyenne (M)	10
Grande (G)	15
Très grande (TG)	20
Gigantesque (Gig)	30
Colossale (C)	40

Vermine. Cette catégorie comprend les insectes, les arachnides, les vers et autres créatures invertébrées.

Dé de vie : d8.

Bonus de base à l'attaque : comme un prêtre (3/4 des DV, en ignorant les fractions).

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur.

Points de compétences : de 10 à 15.

Dons : aucun.

Exemple : saigneur noir.

Notes. Les vermines n'ont pas de valeur d'Intelligence et sont donc immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral). Sauf indication contraire, elles bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une

portée de 18 mètres. Quand une créature de type vermine est venimeuse, la virulence de son venin augmente avec sa taille, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Taille de la créature de type vermine	Bonus au DD du venin
Moyenne (M)	+2
Grande (G)	+4
Très grande (TG)	+6
Gigantesque (Gig)	+8
Colossale (C)	+10

Sous-type

Une éventuelle note entre parenthèses après le type de la créature indique un sous-type. Cette notation signale que le monstre est associé à un environnement (c'est le cas pour aquatique), une famille de créatures (comme les goblinoides), un type d'énergie (le Feu), un état (intangible), et ainsi de suite.

Un sous-type peut créer une sous-famille dans un type de monstres, comme c'est le cas pour humanoïde (goblinoides), mais aussi relier des créatures de types différents ayant en commun une même propriété. Par exemple, les salamandres du givre et les imoths sont respectivement de type créature magique et élémentaire, mais ils sont reliés en ce sens qu'ils sont tous deux du sous-type des créatures du froid.

Les sous-types les plus fréquents sont détaillés ci-dessous :

Feu. Les créatures du Feu sont immunisées contre les dégâts de feu. Par contre, le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé. Dans ce cas, un jet de sauvegarde réussi se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un jet de sauvegarde raté par des dégâts doublés.

Froid. Les créatures du froid sont immunisées contre les dégâts de froid. Par contre, le feu leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde est autorisé. Dans ce cas, un jet de sauvegarde réussi se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un jet de sauvegarde raté par des dégâts doublés.

Intangible. Les créatures intangibles n'ont pas de corps physique. Elles ne peuvent être touchées que par les autres entités intangibles, les armes au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elles sont immunisées contre toutes les attaques non magiques. Même quand elles sont touchées par un sort ou une arme magique, elles ont 50% de chances d'ignorer des dégâts provenant d'une source physique (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force, comme c'est le cas pour le sort *projectile magique*). Les créatures intangibles n'ont pas d'armure naturelle, mais disposent d'un bonus de parade égal à leur modificateur de Charisme (+1 minimum, même si leur valeur de Charisme est trop faible pour qu'elles puissent prétendre au moindre bonus).

Les créatures intangibles peuvent traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Leurs attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de leurs cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force (comme *armure de mage*). Elles se déplacent dans un silence total et ne peuvent pas être entendues à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elles font volontairement du bruit. Enfin, elles n'ont pas de valeur de Force ; c'est donc (au choix) leur modificateur de Force (+0) ou leur modificateur de Dextérité qui s'applique sur leurs attaques au corps à corps.

DÉS DE VIE

Cette ligne indique le nombre et la taille des dés de vie (DV) de la créature et ses points de vie supplémentaires. La parenthèse qui suit donne le total moyen de points de vie pour un exemplaire typique de cet être. Le nombre de dés de vie d'une créature correspond aussi à son niveau quand il s'agit de déterminer comment les sorts l'affectent, à quelle vitesse elle récupère naturellement ses points de vie perdus et le degré de maîtrise maximal qu'elle peut atteindre dans ses compétences.

INITIATIVE

Cette ligne mentionne le modificateur à appliquer au jet d'initiative du monstre. Cette valeur est la somme de son modificateur de Dextérité et d'un bonus de +4 si elle possède le don Science de l'initiative.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

À moins que le contraire ne soit précisé, la première valeur de cette ligne indique la vitesse de déplacement tactique de la créature (c'est-à-dire la distance que cette dernière peut parcourir lors d'une action de déplacement). Si la créature dispose de plusieurs modes de déplacement, ceux-ci sont indiqués les uns à la suite des autres. Sauf précision contraire, tous les modes de déplacement sont d'origine naturelle (et non magique).

Si le monstre porte une armure, la vitesse indiquée en tient compte mais elle est suivie entre parenthèses de la vitesse de base de la créature (c'est-à-dire sans armure).

Creusement. La créature peut creuser des galeries dans la terre, mais pas dans la roche (sauf si sa description mentionne le contraire). Il lui est impossible de « courir » en creusant.

Escalade. La compétence Escalade est une compétence de classe pour toute créature disposant de ce mode de déplacement, et elle bénéficie de plus d'un bonus racial de +8 à tous ses jets d'Escalade (ce qui est déjà inclus dans son modificateur d'Escalade). La créature doit effectuer un jet de compétence chaque fois qu'elle tente de grimper à un mur (ou de gravir une pente) auquel est associé un DD supérieur à 0, mais elle a la possibilité de « faire 10 » (voir Utilisation de compétences sans jet de dé, dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*) même sous la menace de l'ennemi ou si elle est pressée. Elle grimpe toujours à la vitesse indiquée. Si la créature tente une escalade rapide (voir Escalade dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*), elle double sa vitesse d'escalade (ou sa vitesse de marche, si elle est inférieure) et n'effectue qu'un seul jet de compétence, à -5. Il est impossible de « courir » en grimpant. Le créateur conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant une escalade, et ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus particulier pour la toucher.

Vol. La créature peut voler à la vitesse indiquée si elle ne porte pas plus qu'une charge légère (voir Poids transportable dans le Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*, et Force, plus loin dans cette introduction). La vitesse en vol s'accompagne d'une parenthèse indiquant le degré de manœuvrabilité du monstre, selon les critères suivants :

Parfaite. La créature peut exécuter toutes les manœuvres aériennes qu'elle souhaite, ou presque. Elle se déplace dans les airs comme un humain en pleine possession de ses moyens le fait sur la terre ferme.

Bonne. La créature est extrêmement agile dans les airs (comme une mouche, par exemple). Cela étant, elle ne change

pas aussi aisément de direction que si elle disposait d'une manœuvrabilité parfaite.

Moyenne. La créature vole comme un oiseau de petite taille.

Médiocre. Elle vole comme un grand oiseau.

Déplorable. Elle sait à peine voler.

Tout monstre capable de voler peut attaquer en piqué. Cette attaque fonctionne comme une charge, mais la créature doit parcourir un minimum de 9 mètres. Elle ne peut frapper qu'à l'aide de ses griffes ou de ses serres, mais inflige des dégâts doublés en cas de coup au but. Il est possible de « courir » en volant, à condition de voler en ligne droite.

Pour plus de précisions, voir Déplacement aérien, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Nage. La créature peut se déplacer dans l'eau à la vitesse indiquée sans avoir besoin de jouer de jet de Natation. Chaque fois qu'elle tente une action particulière ou cherche à éviter un danger, elle bénéficie d'un bonus racial de +8 à ses jets de Natation (ce qui est déjà inclus dans son modificateur d'Escalade). Elle peut toujours choisir de « faire 10 », même si elle est menacée par ses adversaires ou si elle est pressée. Il est possible de « courir » en nageant, mais uniquement à condition de nager en ligne droite.

CLASSE D'ARMURE

La ligne classe d'armure indique la CA de la créature en temps normal, détaillant entre parenthèses les modificateurs permettant d'aboutir à ce total (le plus souvent, ils sont dus à la taille, à la Dextérité et à l'armure naturelle). La CA de la créature contre les attaques de contacts et lorsqu'elle est prise au dépourvu sont aussi indiquées.

L'importance du bonus d'armure naturelle d'une créature dépend de la nature de son épiderme ou plus généralement de la substance qui recouvre son corps. La peau d'une créature comme un humain, un elfe ou un nain n'est pas assez solide pour fournir un bonus d'armure naturelle. Une créature dont la peau ou la fourrure est plus épaisse possède un bonus compris entre +1 (comme un zoomorphe par exemple) et +3 (comme un gorille sanguin). Une créature à la peau particulièrement résistante peut avoir un bonus d'armure naturel de +4 (le *loxo*) ou plus. Certaines créatures, comme le porte-crocs, ont un bonus d'armure naturel élevé (+10 dans le cas de ce monstre) grâce à un exosquelette robuste et rigide. Le bonus d'armure naturelle élevé d'autres créatures, comme le +11 du *vapeurighu*, s'explique par un corps malléable et amorphe qu'il est difficile de frapper efficacement.

Les écailles d'un dragon lui offrent un bonus d'armure naturelle qui débute à +5 ou +6 pour un dragonnet et qui atteint +38 à +39 pour un grand dracosire. La section sur les dragons donne quelques détails à ce sujet.

Attaques

Cette ligne énumère toutes les attaques physiques de la créature, qu'elles soient portées à l'aide d'armes naturelles ou d'armes manufacturées. Si la créature est capable de plusieurs attaques (que ce soit en utilisant plusieurs fois avec la même attaque, ou en utilisant plusieurs armes différentes), tous ses bonus à l'attaque sont indiqués. Les bonus à l'attaque comprennent tous les modificateurs applicables.

Séquence d'attaques. Beaucoup de créatures peuvent attaquer de plusieurs façons différentes ou avec des combinaisons différentes d'armes. Dans ce cas, la ligne Attaques de la créature

contient une séquence d'attaques pour chaque mode d'attaque. Les différentes séquences d'attaques sont séparées par un point-virgule suivies de « ou » et les différentes formes d'attaques d'une même séquence sont séparées par des virgules.

Par exemple, la ligne Attaque du rukh du chaos est « 2 serres (+41 corps à corps), bec (+36 corps à corps) ; ou 2 ailes (+41 corps à corps) ». Les attaques de serres et de bec font partie de la même séquence, et les deux coups d'ailes d'une autre séquence. Une créature disposant de plusieurs séquences d'attaque ne peut en changer en cours de round.

Une séquence d'attaque peut inclure une attaque portée à l'aide d'une arme manufacturée ainsi qu'une attaque portée à l'aide d'une arme naturelle.

Armes naturelles. Cette catégorie comprend les crocs, griffes, dards, etc. Le nombre d'attaques est indiqué avec le type d'arme naturelle (par exemple, 2 griffes), puis viennent le bonus à l'attaque et le type d'attaque (corps à corps ou distance). La première attaque indiquée est toujours l'arme principale de la créature et le bonus à l'attaque indiqué inclut les modificateurs de taille et de Force ou de Dextérité, le don Arme de prédilection et tout ce qui peut encore affecter cette valeur.

Les armes qui suivent éventuellement sont les armes secondaires de la créature. Quel que soit leur nombre, les jets d'attaque les concernant subissent un malus de -5. Si le monstre a le don Attaques multiples (voir l'encart Dons des monstres plus loin dans l'introduction), il subit seulement un malus de -2 sur les jets d'attaque de ses armes secondaires.

La règle précédente implique que la créature utilise une attaque à outrance (voir Actions d'attaque dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) et frappe à l'aide de toutes ses armes naturelles. Si elle se contente d'une attaque simple, elle ne frappe qu'un coup (avec l'arme naturelle de son choix) avec le bonus à l'attaque de son attaque principale.

Sans précision contraire, les armes naturelles obtiennent un critique possible sur un 20 naturel.

Armes manufacturées. Les monstres utilisant épées, lances et autres arcs appliquent les mêmes règles que les personnages.

Il arrive qu'une créature frappe à l'aide d'une arme naturelle après avoir porté un coup avec une arme manufacturée. Toutes les attaques naturelles utilisées en combinaison avec des armes manufacturées sont considérées comme des armes secondaires, quels que soient leur statuts lors d'une séquence d'attaques naturelles.

DÉGÂTS

Cette ligne détaille les dégâts infligés par chaque attaque de la créature.

Armes naturelles. Les dégâts indiqués pour l'attaque principale de la créature incluent l'intégralité de son modificateur de Force, x1,5 lorsqu'il s'agit de la seule attaque de la créature, x1 lorsque la créature possède plusieurs attaques naturelles ou porte plusieurs attaques avec son arme naturelle principale. Pour ses attaques secondaires, le bonus de Force de la créature aux jets de dégâts est multiplié par 0,5. Si l'attaque s'accompagne d'un effet secondaire autre qu'une perte de points de vie (venin, maladie, absorption d'énergie, paralysie et ainsi de suite), l'information est donnée juste après les dégâts. Sauf indication contraire, un coup critique réussi se traduit par des dégâts doublés quand l'attaque est portée à l'aide d'une arme naturelle.

Les armes naturelles sont réparties par type tout comme les armes manufacturées (voir Caractéristiques des armes,

dans le Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs*). Les plus courantes sont les suivantes :

Corne ou défenses. La créature attaque à l'aide de bois, de cornes ou d'une arme similaire. Dégâts perforants.

Coup de griffes ou de serres, pinces ou pattes arrière. Elle lacère à l'aide de ses griffes. Dégâts tranchants.

Coup, coup de tête, poings ou tentacule. Elle utilise un de ses appendices pour donner des coups. Dégâts contondants.

Dard. Elle pique à l'aide de son dard. Dégâts perforants. Une telle attaque est fréquemment associée au venin.

Morsure, mandibules ou bec. Elle mord. Dégâts perforants tranchants et contondants.

Armes manufacturées. Les créatures utilisant des armes telles que des épées ou des arcs appliquent les mêmes règles que les personnages. Quel que soit le nombre de mains (ou d'autres membres capables de tenir une arme) que possède une créature, une seule d'entre elles est considérée comme étant directrice. Toutes les autres sont des mains non directrices. Le bonus aux dégâts pour une arme de corps à corps dépend de la ou des mains qui tiennent l'arme et de la taille de cette dernière, comme c'est indiqué sur la table ci-dessous. Le bonus de Force de la créature (si elle en possède un) est multiplié par le nombre en question et ajouté aux résultats du jets de dégâts. (Un malus de Force est toujours appliqué intégralement.)

Type d'arme	L'arme est tenue par :			
	Main directrice	Main non directrice	Main directrice et main non directrice	Deux mains non directrices
Non légère	x1	x0,5	x1,5	x1
Légère	x1	x0,5	x1	x0,5

Aucune arme ordinaire ne peut être tenue avec plus de deux mains. (Cela pourrait être le cas d'une arme faite sur mesure. Alors, le bonus aux dégâts supplémentaire s'appliquerait à chaque main non directrice utilisée.)

Un malus de Force s'applique toujours aux jets de dégâts avec un multiplicateur de x1, quelle que soit la nature ou le nombre des mains utilisées pour la tenir. Le malus n'augmente pas lorsqu'on agrippe une arme à deux mains !

Si un monstre possède le pouvoir spécial dissociation du combat à deux armes ou dissociation du combat à plusieurs armes, toutes ses armes sont considérées comme étant directrices pour ce qui est du bonus aux dégâts.

ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE

Cette ligne indique la place dont la créature a besoin pour pouvoir combattre efficacement et à quelle distance elle doit se trouver de son adversaire pour le menacer. Ces informations sont indiquées selon le format suivant : « X m x Y m / Z m ». Les deux nombres avant la barre de fraction indiquent l'espace occupé par le monstre (largeur, puis longueur). Le nombre situé derrière la barre est l'allonge naturelle du monstre.

Si la créature bénéficie d'une allonge supérieure à la moyenne grâce à une arme, un tentacule ou autre, cette information et l'allonge supérieure sont données entre parenthèses. Une arme naturelle qui procure une allonge importante (comme la queue d'une raie des nuages ou le tentacule d'un rejeton lunaire) peut être utilisée contre un ennemi adjacent à la créature.

L'espace occupé par une créature ainsi que son allonge dépendent de sa taille et de sa morphologie, comme l'indique la table suivante.

ESPACE OCCUPÉ/ALLONGE

Taille	Exemple de créature	Espace occupé*	Allonge naturelle
Infime (I)	Mouche domestique	15 cm x 15 cm	0 m
Minuscule (Min)	Crapaud	30 cm x 30 cm	0 m
Très petite (TP)	Vissepince	75 cm x 75 cm	0 m
Petite (P)	Ixitlaxitl	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	Humain	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Grande (G)	Garde runique	1,50 m x 1,50 m	3 m
Grande (G) et haute**	Gravorg	1,50 m x 3 m	1,50 m
Très grande (TG) et haute**	Sélénofauce	3 m x 3 m	4,50 m
Très grande (TG) et longue†	Ophidien de bronze	3 m x 6 m	3 m
	Araignée de l'ombre	4,50 m x 4,50 m	3 m
Gigantesque (Gig) et haute**	Mécadavreux	6 m x 6 m	6 m
Gigantesque (Gig) et longue†	Ver-démon	3 m x 12 m	3 m
	Mégalo-don	6 m x 12 m	3 m
Colossale (C) et haute**	Géant des montagnes	12 m x 12 m	7,50 m
Colossale (C) et longue†	Léviatan	15 m x 60 m	4,50 m

* Triées selon la longueur.
 ** Les créatures plus hautes que longues ou larges sont considérées hautes. Les créatures aussi ou plus larges que hautes, ou aussi ou plus longues que hautes, sont considérées longues.
 † Les créatures longues et assez grandes peuvent avoir plusieurs formes. Un mécadavreux de taille Gig occupe un carré de 6 mètres de côté, tandis qu'un ver-démon, lui aussi de taille Gig, occupe un espace de 3 mètres par 12 mètres. (Si le ver-démon s'enroulait sur lui-même, il occuperait un espace de 3 mètres par 2 mètres.)

POUVOIRS SPÉCIAUX

Nombre de créatures possèdent des pouvoirs spéciaux, lesquels peuvent être extrêmement variés : attaques spéciales, résistance ou vulnérabilité à certains types de dégâts, sens particulièrement aiguisés, etc. Dans le bloc d'informations du monstre, ils sont décomposés en deux lignes : Attaques spéciales et Particularités, la seconde regroupant défenses, vulnérabilités et pouvoirs autres que des attaques.

Les pouvoirs spéciaux peuvent être désignés comme étant de caractère extraordinaire (Ext), magique (Mag) ou surnaturel (Sur). S'ils ne sont suivis d'aucune indication, c'est qu'ils sont de caractère naturel. Ces catégories sont définies ci-dessous.

Pouvoirs extraordinaires (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques. Ils continuent de fonctionner à l'intérieur d'une zone d'antimagie et les défenses classiques contre la magie sont inefficaces contre eux. Sauf indication contraire, leur utilisation est une action libre.

Pouvoirs magiques (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent exactement comme des sorts sans en être et ne nécessitent donc ni composante verbale, gestuelle ou matérielle, ni focalisateur, ni dépense de PX. Ils disparaissent à l'intérieur d'une zone d'antimagie et sont soumis à la résistance à la magie de la cible. Le plus souvent, ils ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois limité, sauf si le texte indique que la créature peut s'en servir « à volonté » ou que ce pouvoir est « toujours actif ».

Toute créature possédant des pouvoirs magiques dispose d'un niveau effectif de lanceur de sorts, qui fixe la difficulté des jets de dissipation de ses pouvoirs magiques et permet de déterminer les données dépendantes du niveau (comme la portée et la durée) qui peuvent exister. Le niveau effectif de lanceur de sorts ne sert

jamais à déterminer à quels pouvoirs magiques la créature peut avoir accès. Il arrive que ce niveau de lanceur de sorts indiqué soit inférieur au niveau qu'il faut normalement avoir pour lancer le sort correspondant. De même, une créature n'a pas besoin de niveaux dans une classe de lanceur de sorts particulière pour utiliser un pouvoir magique ressemblant à un sort de cette classe. Au cas où le pouvoir s'accompagne d'un jet de sauvegarde pour résister ou annuler les effets d'un pouvoir magique, le DD de celui-ci est égal à 10 + le niveau du sort correspondant au pouvoir (si ce niveau varie selon la classe de lanceur de sorts, on utilise le niveau le plus bas) + le modificateur de Charisme du monstre.

Sauf indication contraire, l'utilisation d'un pouvoir magique est une action simple et expose aux attaques d'opportunité des adversaire qui menacent l'utilisateur. On peut interrompre l'utilisation d'un pouvoir magique au même titre que l'incantation d'un sort, mais il est possible de les activer sur la défensive (voir la description de la compétence Concentration, dans le *Manuel des Joueurs*). Par contre, ce type de pouvoir ne peut pas servir de contresort (de même qu'il est impossible de le contrer à l'aide d'un contresort).

Pouvoirs surnaturels. Les pouvoirs surnaturels sont d'origine magique. Ils cessent de fonctionner à l'intérieur d'une zone d'antimagie, mais ne sont pas soumis à la résistance à la magie de la cible. Sauf indication contraire, il faut une action simple pour y faire appel. Tout comme les pouvoirs magiques, ils peuvent être utilisés à volonté ou, au contraire, s'accompagner d'une limite d'utilisation. Par contre, ils ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité et il est impossible d'interrompre la créature quand elle y fait appel (elle n'a donc jamais besoin de jouer de jets de Concentration pour s'en servir). Elle utilise ses pouvoirs surnaturels avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de ses DV, à moins qu'il ne soit précisé dans sa description.

ATTAQUES SPÉCIALES

Cette ligne indique les attaques spéciales de la créature. (Elle n'apparaît pas dans le cas où le monstre n'a pas d'attaque spéciale.) Les attaques spéciales les plus courantes sont détaillées ci-dessous. Lorsque des valeurs précises pour les DD des jets de sauvegarde sont données dans la description d'un monstre, elles concernent une créature dont les dés de vie et les valeurs de caractéristiques sont exactement celles indiqués dans le bloc principal d'information. La description de chaque créature fournit les informations complémentaires si nécessaire.

Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur). Certaines attaques abaissent la valeur des caractéristiques de l'adversaire. Leurs effets peuvent être temporaires ou permanents (voir Affaiblissement ou diminution de caractéristiques, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Affaiblissement temporaire. Cette attaque abaisse temporairement une valeur de caractéristique de l'adversaire. La description de la créature indique la caractéristique affectée et le nombre de points perdus à chaque attaque réussie. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par le jet d'un dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Les points de caractéristiques temporairement affaiblis sont récupérés naturellement au rythme de 1 point par jour et par caractéristique.

Diminution permanente. Cette effet abaisse de façon permanente une valeur de caractéristique de l'adversaire quand la créature touche au corps à corps. La description de la créature indique la

caractéristique concurrencé et le nombre de points perdus. En cas de coup critique, la cible perd deux fois plus de points de caractéristique (si la quantité de points perdus est déterminée par le jet d'un dé, jetez-le deux fois et additionnez les résultats). Quel que soit le nombre de points perdus par l'adversaire, la créature récupère 5 points de vie par attaque réussie (10 lors d'une coup critique). Si la quantité de points de vie à récupérer est supérieure à son maximum, l'excédent est constitué de points de vie temporaires, qu'elle conserve pendant une heure au maximum.

Dans certains cas, cette attaque autorise un jet de Vigueur dont le DD est égal à $10 + 1/2$ DV de la créature + son modificateur de Charisme. Si aucun jet de sauvegarde n'est mentionné, c'est que l'attaque n'en autorise pas.

Absorption d'énergie (Sur). Cette attaque ponctionne l'énergie vitale de la cible. Elle est automatique dès que la créature réussit une attaque au corps à corps ou à distance. À chaque coup au but, l'adversaire acquiert un ou plusieurs niveaux négatifs (le nombre exact est indiqué dans la description du monstre). Pour de plus amples précisions, voir Absorption d'énergie, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*. En cas de coup critique, la créature absorbe deux fois plus d'énergie. Elle récupère 5 points de vie par niveau négatif qu'elle inflige à son adversaire. Si la quantité de points de vie à récupérer est supérieure à son maximum, l'excédent est constitué de points de vie temporaires, qu'elle conserve pendant une heure au maximum.

Pour chaque niveau négatif, l'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique. Dans le même temps, il perd 1 DV ou niveau effectif (ce qui intervient quand son niveau sert à déterminer un DD ou les variables d'un sort, par exemple). Enfin, s'il est lanceur de sorts, il perd un emplacement de sort de son plus haut niveau et éventuellement un sort préparé de ce niveau. Le ou les sorts perdus le restent tant que les niveaux négatifs n'ont pas disparu.

Un niveau négatif persiste pendant 24 heures, à moins d'être retiré à l'aide d'un sort tel que *restauration*. À la fin de cette période, la cible doit effectuer un jet de Vigueur d'un DD égal à $10 + 1/2$ DV de la créature + le modificateur de Charisme de celle-ci. En cas de succès, le niveau négatif est dissipé sans aucun effet secondaire. Dans le cas contraire, il disparaît, mais la cible perd également un niveau (ou un DV). Un jet de Vigueur distinct est nécessaire pour chaque niveau négatif accumulé.

Constriction (Ext). La créature resserre une partie de son corps (généralement ses anneaux) sur un adversaire qu'elle agrippe, lui infligeant automatiquement des dégâts contondants chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte (voir Lutte, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Les dégâts exacts sont indiqués dans la description de la créature. Si cette dernière possède également le pouvoir d'étreinte (voir ci-dessous), les dégâts infligés par la constriction s'ajoutent à ceux occasionnés par l'arme naturelle utilisée lors de la saisie.

Engloutissement (Ext). Si la créature débute son tour de jeu avec un adversaire agrippé dans sa bouche (voir Étreinte, ci-dessus), elle peut effectuer un nouveau jet de lutte, comme si elle tentait de l'immobiliser. Si elle remporte le jet opposé, elle avale son adversaire, qui subit en plus des dégâts égaux à ceux d'une morsure.

Les conséquences de l'engloutissement sont multiples et varient d'une créature à l'autre. Les adversaires avalés sont considérés agrippés, mais pas la créature, qui ne subit pas les handicaps habituellement associés à une situation de lutte. Un personnage avalé peut se frayer un passage hors de la cavité stomacale à l'aide

de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante (la quantité de dégâts à infliger est indiquée dans la description). Il peut également essayer de ressortir par la bouche : s'il remporte un jet de lutte opposé, il remonte dans la bouche, où un second succès lui permet de s'enfuir (sans quoi il est mordu et éventuellement avalé de nouveau).

La description de la créature indique la taille maximale des ennemis qu'elle peut avaler. L'estomac ou la gorge peuvent généralement contenir une ou deux créatures de la taille maximale ou un certain nombre de créatures de taille inférieure, ce que précise la description.

Étreinte (Ext). Si la créature réussit à frapper son adversaire à l'aide d'une arme naturelle de corps à corps (généralement sa morsure ou des griffes), elle inflige des dégâts normaux et peut tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir Lutte, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Aucune attaque de contact n'est nécessaire et les créatures de taille TP ou P ne subissent pas de malus spécial de taille (elles utilisent le modificateur de taille normal plutôt que celui spécifique à la lutte). Sauf indication contraire, ce pouvoir ne fonctionne que contre les adversaires d'au moins une catégorie de taille inférieure à celle de la créature.

Toute créature qui engage une lutte a deux options : s'impliquer totalement dans le corps à corps ou se contenter d'utiliser la partie du corps qui a saisi son adversaire. Si elle choisit la seconde, elle subit un malus de -20 à ses jets de lutte jusqu'à son prochain tour de jeu, mais n'est pas considérée agrippée. Elle ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA, contrôle toujours la zone qui l'entoure et peut utiliser ses attaques restantes contre d'autres adversaires. Chaque round, la créature peut décider de continuer à subir le malus de -20, ou y mettre un terme (bien sûr, elle perd alors aussi les avantages qu'il implique).

Contrairement à une lutte engagée normalement, une fois que la créature a assuré sa prise, elle n'inflige pas de dégâts en dehors de ceux qu'à initialement infligés son attaque naturelle. Certaines exceptions existent et sont alors indiquées (par exemple, le pouvoir de constriction inflige des dégâts lors du même round). Si la créature ne possède aucun pouvoir lui permettant d'infliger des dégâts supplémentaires, chaque jet de lutte réussi durant les rounds suivants inflige les dégâts normaux pour l'arme naturelle avec laquelle la créature a saisi son adversaire. Sinon, elle inflige ces dégâts, plus tous ceux des pouvoirs spéciaux (la quantité exacte est précisée dans la description de la créature).

Quand la créature saisit son adversaire suite à une attaque de type étreinte, elle l'attire dans l'espace qu'elle occupe, ce qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si elle a choisi de subir le malus de -20 sur ses jets de lutte, elle peut même se déplacer (éventuellement en emportant son adversaire avec elle), pour peu qu'elle soit assez forte pour porter ou traîner celui-ci.

Facultés psioniques (Mag). Ces pouvoirs sont générés par la force mentale de la créature. En règle générale, ils sont traités comme des pouvoirs magiques : leur utilisation est une action simple, et ils peuvent être utilisés un certain nombre de fois par jour (ou à volonté), selon ce qu'indique la description de la créature.

Si votre campagne utilise le *Manuel des Psioniques*, vous pouvez remplacer les sorts par les pouvoirs psioniques de même nom. Certaines créatures de ce livre (le braxat, les dragons cristallins et les thri-kreen) sont traitées comme des créatures psioniques à part entière, possédant des modes d'attaque et de défense et un niveau équivalent de classe pour la manifestation de leurs pouvoirs, qui

sont précisés dans le paragraphe *Modes d'attaque/défense* de la description de la créature. Des notes à divers endroits de la description peuvent indiquer d'autres ajustements à apporter lorsqu'on utilise le *Manuel des Psioniques*.

Piétinement (Ext). Par une action simple et pendant son tour de jeu, la créature peut piétiner ses adversaires (généralement à condition qu'ils soient plus petits qu'elle d'au moins une catégorie de taille). Pour ce faire, elle n'a qu'à se déplacer sur l'espace qu'ils occupent. Le piétinement inflige des dégâts contondants, dont le nombre est indiqué dans la description de la créature.

Un adversaire pris pour cible peut tenter une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4 sur le jet d'attaque. S'il décide de ne pas porter d'attaque d'opportunité, il peut s'écarter partiellement en réussissant un jet de *Réflexes* pour demi-dégâts. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ DV de la créature + le modificateur de Force de celle-ci.

Poison/venin (Ext). Une attaque venimeuse déclenche son effet initial (généralement un affaiblissement temporaire de caractéristique) à moins que la cible ne réussisse un jet de *Vigueur* pour s'en prémunir. Sauf précision contraire, et quel que soit le résultat de ce premier jet de sauvegarde, la victime doit en effectuer un second 1 minute plus tard afin de déterminer si la substance toxique a un effet secondaire sur son organisme. La description de la créature fournit tous les détails nécessaires.

Le jet de *Vigueur* à effectuer contre une substance toxique a un DD de $10 + 1/2$ DV de la créature + le modificateur de Constitution de celle-ci. En cas de succès, l'adversaire échappe à l'effet.

Présence terrifiante (Ext). Grâce à ce pouvoir, les adversaires de la créature sont affectés par sa seule présence. L'effet se déclenche automatiquement quand la créature exécute une action pouvant impressionner (par exemple, quand elle attaque, charge ou rugit). Tous les adversaires à portée et voyant la créature peuvent être paniqués, effrayés ou secoués (voir la Liste des états préjudiciables, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Les actions déclenchant ce pouvoir sont indiquées dans la description de la créature. La portée de la présence terrifiante est généralement de 9 mètres, mais des exceptions sont possibles (si tel est le cas, elles sont signalées dans la description). De même, l'effet de ce pouvoir dure souvent pendant 5d6 rounds.

À noter que ce pouvoir ne peut affecter que les adversaires ayant un nombre de niveaux ou de DV inférieur à celui de la créature. Les adversaires affectés peuvent résister à l'aide d'un jet de *Volonté* (DD $10 + 1/2$ DV de la créature + le modificateur de Charisme de celle-ci). Tout adversaire réussissant son jet de *Volonté* est immunisé contre la présence terrifiante de la créature pendant une journée.

Rayon (Mag ou Sur). Tout rayon est considéré comme une attaque à distance (voir Choisir sa cible, dans le Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*). Il nécessite un jet d'attaque de contact à distance, qui ne tient pas compte de l'armure ou du bouclier de la cible (celle-ci utilise alors sa CA de contact), et la créature utilise son bonus d'attaque à distance. Les rayons attaquent toujours à courte portée (pas de malus de facteur de portée). La description de la créature indique la portée maximale, les effets et le DD d'un éventuel jet de sauvegarde.

Regard (Sur). Un attaque de regard a lieu quand des adversaires regardent la créature dans les yeux (voir Regard, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Les effets de ce type d'attaque sont extrêmement variés : pétrification, mort, absorption d'énergie, charme, etc. La portée la plus courante est de 9 mètres. La plupart

des attaques de regard sont toujours actives tant que la créature est consciente et garde les yeux ouverts.

Le type de jet de sauvegarde contre une attaque de regard est variable, mais il s'agit le plus souvent d'un jet de *Vigueur* ou de *Volonté* (DD $10 + 1/2$ DV de la créature + le modificateur de Charisme de celle-ci). En cas de succès, la cible n'est pas affectée.

Tous les adversaires à portée d'une attaque de regard doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round, au tout début de leur tour de jeu. Ils ne sont vulnérables que s'ils regardent la créature directement. Il est possible de se protéger et ne pas avoir à réussir un jet de sauvegarde en évitant de regarder la créature, ce qui est possible en détournant les yeux ou en profitant d'un obstacle à la vision.

Détourner les yeux. L'adversaire prend bien garde de ne pas regarder le visage de la créature, mais se fonde sur son corps, son ombre, l'observe dans une surface réfléchissante, et ainsi de suite. Chaque round, il n'a que 50 % de chances de ne pas croiser le regard de la créature et donc, de ne pas avoir besoin d'effectuer un jet de sauvegarde. Cependant, la créature portant l'attaque de regard bénéficie alors d'un camouflage partiel conséquent contre cet adversaire.

Obstacle à la vision. Un adversaire qui ne voit pas du tout la créature ne peut être affecté par son attaque de regard. On peut obtenir ce résultat en lui tournant le dos, en fermant les yeux, ou en portant un bandeau ou un autre instrument permettant de bloquer la vision. La créature portant l'attaque de regard bénéficie alors d'un camouflage total contre lui.

La créature peut également utiliser son regard volontairement, par une action d'attaque. Dans ce cas, elle choisit un adversaire (et un seul) qui est à portée. Cette cible doit effectuer un jet de sauvegarde, sauf si elle utilise avec succès l'un des deux moyens de défense indiqués ci-dessus. Un adversaire peut donc être obligé d'effectuer deux jets de sauvegarde contre le regard au cours d'un même round : une fois au début de son tour de jeu et une autre fois lorsque la créature le prend pour cible.

Les attaques de type regard affectent normalement les adversaires éthérés. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont immunisées contre leur propre regard et ceux d'autres membres de leur race.

Sorts (Mag). Certaines créatures peuvent utiliser des sorts de magie profane ou divine, au même titre que les classes de lanceurs de sorts (et peuvent activer les objets magiques correspondants). Elles sont soumises aux mêmes règles que les personnages pour ce qui est de l'incantation des sorts. Le nombre de sorts que la créature peut lancer chaque jour et qu'elle connaît sont indiqués pour une créature dont les valeurs de caractéristiques sont celles notées dans son bloc d'information.

Sauf indication contraire, ces créatures ne sont pas membres de la classe à laquelle correspondent leurs sorts ; elles ne gagnent donc aucun de leurs pouvoirs ou aptitudes. Par exemple, une créature lançant des sorts profanes comme un ensorceleur ne peut pas appeler de familier. De même, une autre utilisant des sorts de prêtre et qui ne possède pas véritablement de niveaux de prêtre doit les préparer de la manière habituelle et ne reçoit pas d'emplacement de sorts supplémentaire de domaine, et ce même si elle a accès à des sorts d'un ou plusieurs domaines. Une créature dans ce cas ne bénéficiera pas non plus des pouvoirs accordés de ces domaines.

Souffle (Sur). Cette attaque inflige généralement des dégâts et a de fortes chances d'être fondée sur un type d'énergie destructive (feu, acide, etc.). Les cibles ont droit à un jet de *Réflexes* pour demi-dégâts dont le DD est de $10 + 1/2$ DV de la créature + le

INTRODUCTION

modificateur de Constitution de celle-ci. Sauf indication contraire, toute créature est immunisée contre son propre souffle et ceux d'autres membres de sa race.

Terreur (Mag ou Sur). Plusieurs types d'attaques peuvent provoquer magiquement la terreur chez ses ennemis.

Aura de terreur (Sur). Soit ce pouvoir fonctionne en continu, soit la créature peut y faire appel à volonté. Son utilisation est toujours une action libre. L'aura de terreur peut immobiliser la cible d'effroi (c'est le cas de celle qui entoure le sélénofaune), mais elle peut aussi fonctionner comme le sort *terreur* (comme par exemple, l'aura d'un mâlebranche). D'autres effets sont également possibles.

Si l'effet de type terreur autorise un jet de sauvegarde, celui-ci est un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV de la créature + le modificateur de Charisme de celle-ci).

PARTICULARITÉS

Cette ligne indique les particularités de la créature. (Si le monstre n'a aucune particularité, la ligne est absente.) Les particularités qui reviennent le plus souvent sont décrites en détails ci-dessous. La description de chaque créature peut contenir des informations supplémentaires.

Guérison accélérée (Ext). La créature récupère les points de vie perdus à un rythme extrêmement rapide, le plus souvent à raison de plusieurs points de vie par round. (Par exemple, le doppelganger éthéré bénéficie d'une guérison accélérée de 8.) La guérison accélérée fonctionne comme la guérison naturelle (voir le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), à la différence qu'elle ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. La guérison accélérée ne fonctionne que tant que la créature est vivante. À moins que le contraire ne soit précisé, ce pouvoir ne permet pas de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Immunité. Toutes sortes de créatures sont immunisées contre des effets préjudiciables variés. Par exemple, les créatures immunisées contre le feu ne subissent pas les dégâts de feu.

Il existe des attaques qui peuvent infliger plusieurs sortes de dégâts différents en même temps, et une immunité peut alors annuler l'ensemble des dégâts, juste une partie ou être totalement inefficace. Une première catégorie d'attaques inflige des dégâts en parties distinctes. Par exemple, un sort de *tempête de grêle* inflige 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid. Une créature immunisée contre le froid ne subit que les dégâts contondants de ce sort, tandis qu'une autre immunisée contre les dégâts contondants n'en subit que les dégâts de froid.

Une seconde catégorie d'attaques inflige plusieurs types de dégâts simultanément. Par exemple, une morsure inflige des dégâts perforants, tranchants et contondants, mais sans qu'ils soient divisés en plusieurs quantités. Pour ces attaques, une créature vulnérable à n'importe lequel des types de dégâts en subit l'intégralité. Par exemple, une créature immunisée contre les dégâts tranchants subit les dégâts normaux lorsqu'elle est mordue.

Odorat (Ext). Ce pouvoir permet à la créature de détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat. La créature peut identifier les odeurs familières, de la même manière que les humains sont capables de reconnaître ce qu'ils ont déjà vu.

L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres.

Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

Quand une créature repère une odeur, elle ne connaît pas l'en droit exact d'où elle provient ; elle sait juste qu'elle se trouve quelque part à portée. Une action simple lui suffit pour déterminer la direction de l'odeur. Enfin, si elle se trouve à moins de 1,50 mètre, elle peut la localiser avec précision.

Une créature possédant ce pouvoir peut pister à l'odeur, à condition de réussir un jet de Sagesse pour trouver ou suivre la piste. Si celle-ci est fraîche, le DD du jet est généralement de 10 (quelle que soit la surface sur laquelle l'adversaire est passé). Il augmente ou diminue en fonction de l'intensité de l'odeur, du nombre de cibles suivies et du temps qui s'est écoulé depuis leur passage (+2 par heure). Ces détails exceptés, cette utilisation du pouvoir obéit aux mêmes règles que le don Pistage (voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*). Une créature suivant les traces à l'odeur ignore les effets de la surface et de la mauvaise visibilité.

Réduction des dégâts (Sur). La plupart des armes, naturelles ou manufacturées, ont un effet réduit sur la créature. (Les blessures qui lui sont faites se referment instantanément, à moins que l'arme ne ricoche contre son cuir ou ses écailles. Quoi qu'il en soit, l'adversaire sait que son attaque est restée sans effet.) La créature est affectée normalement par les divers types d'énergie destructive (même d'origine non magique), les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Elle peut également être touchée par certaines armes magiques et par les monstres bénéficiant d'une réduction des dégâts au moins égale à la sienne (voir ci-dessous).

Quand le terme « réduction des dégâts » (ou « RD ») apparaît dans le bloc d'information d'une créature, il est suivi d'une parenthèse mentionnant le nombre de points de dégâts ignorés (qui est le plus souvent compris entre 5 et 25 points) et le type d'arme annulant ce pouvoir. Par exemple, le bloc d'informations du croque-mitaine indique « réduction des dégâts (5/+1) ». Cela signifie que chaque fois que le croque-mitaine est touché par une attaque, on ôte 5 points de dégâts au total qui lui est infligé (0 minimum). Par contre, les armes +1 l'affectent normalement.

Toute arme plus puissante que celle qui est mentionnée ignore également la réduction des dégâts (pour de plus amples précisions, voir la Table 3-16 : arme et réduction des dégâts, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Par exemple, un croque-mitaine (réduction des dégâts de 5/+1) est blessé normalement par les armes magiques au moins +2, mais pas par les armes non magiques. Les bonus d'altération d'origine non magique (comme ceux d'une arme de maître ou d'une arme en adamantium) ne permettent pas à une arme d'ignorer la réduction des dégâts.

On considère que les armes naturelles d'une créature bénéficiant d'une certaine réduction des dégâts correspondent au minimum nécessaire pour annuler sa propre réduction des dégâts. Cependant, les sorts transmettant une certaine réduction des dégâts au sujet, tels que *peau de pierre*, ne confèrent pas cette propriété. Le nombre de points de dégâts ignorés n'est pas pris en compte. Par exemple, un ophidien de bronze (réduction des dégâts de 10/+1) inflige des dégâts normaux à un croque-mitaine, comme si son attaque de morsure correspondait à celle d'une arme +1.

Régénération (Ext). Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont extrêmement difficiles à tuer. En effet, les dégâts qui leur sont infligés sont automatiquement traités comme des dégâts temporaires et elles récupèrent ce type de points de vie à un rythme fixe par round, indiqué dans la description. (Par exemple,

les sibylles élémentaires ont une régénération de 10.) Certaines formes d'attaque, habituellement le feu et l'acide, infligent des dégâts normaux à la créature. La description de chaque monstre détaille les limites de sa régénération.

Si une créature capable de se régénérer sombre dans l'inconscience suite à une accumulation de points de dégâts temporaires, il est possible de lui porter un coup de grâce (voir Cible sans défense, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*), mais celui-ci doit être donné à l'aide d'une arme infligeant des dégâts normaux à la créature.

Les attaques n'infligeant pas de points de dégâts aux points de vie (c'est le cas du sort *désintégration* et de la plupart des poisons) ne tiennent aucun compte de la régénération. Ce pouvoir ne permet pas non plus de récupérer les points de vie perdus pour cause de malnutrition, déshydratation ou asphyxie.

Régénération d'une partie du corps. Certaines créatures ont une forme spéciale de régénération qui leur permet de faire repousser un organe détruit et de ressouder un membre tranché. Voir la description de chaque monstre pour plus de détails. (Par exemple, les tentaculeux et les grells bénéficient de la régénération des tentacules.)

Résistance à la magie (Ext). La créature peut échapper aux sorts, aux pouvoirs magiques et aux objets magiques qui pourraient l'affecter directement. Ce pouvoir s'accompagne d'un nombre. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne contre la créature, celui qui l'utilise doit effectuer un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie (RM) de la créature, cette dernière est affectée normalement (à noter qu'elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde si l'effet magique en autorise un). Pour de plus amples précisions, voir Résistance à la magie, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). La créature (qui est généralement un mort-vivant) est moins affectée par les prêtres et les paladins (voir Prêtres et morts-vivants, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Chaque fois qu'un prêtre ou un paladin tente de renvoyer la créature, mais aussi de la détruire, de l'intimider, de la contrôler ou d'augmenter son moral, le bonus indiqué vient s'ajouter au nombre de DV de la créature. Par exemple, les rejets de Kyuss bénéficient d'une résistance au renvoi des morts-vivants de +2 et ont 4 DV. En ce qui concerne les tentatives de renvoi, de destruction, d'intimidation, de contrôle et d'augmentation du moral, elles sont considérées comme des monstres à 6 DV, même si elles restent par ailleurs des créatures à 4 DV.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Chaque round, la créature peut ignorer un certain nombre de points de dégâts occasionnés par le type d'énergie destructive auquel elle résiste (généralement l'acide, l'électricité, le feu ou le froid). Le type d'énergie et le nombre de points de dégâts sont systématiquement indiqués. Par exemple, les dragons cristallins bénéficient d'une résistance au feu de 30, ce qui signifie qu'ils ne tiennent aucun compte des 30 premiers points infligés par le feu à chaque round.

Vision aveugle (Ext). À l'aide de sens autres que la vue (ouïe fine, odorat, écholocation, sensibilité aux vibrations, etc.), la créature se déplace et combat aussi bien que si elle voyait normalement. L'invisibilité et l'obscurité ne la gênent en rien, mais elle est incapable de repérer les êtres éthérés. La portée de ce pouvoir est indiquée dans la description. La créature n'a normalement pas besoin

de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

Vision dans le noir (Ext). Ce pouvoir permet à la créature de voir même lorsqu'aucune lumière n'est présente, à une distance indiquée dans sa description. La vision dans le noir ne permet pas de distinguer les couleurs, elle est uniquement en noir et blanc. Tout chose qui serait indétectable par la vision ordinaire l'est aussi à la vision dans le noir. Par exemple, la vision dans le noir ne permet pas de déceler les créatures invisibles. De plus, une créature possédant la vision dans le noir est aussi sensible aux attaques de regard que le serait une créature limitée à la vision ordinaire dans des conditions d'illumination normales.

Vision nocturne (Ext). Les créatures qui possèdent ce pouvoir ont des yeux exceptionnellement sensibles à la lumière, et ils peuvent voir deux fois plus loin dans des conditions de faible illumination. Les effets exacts sont décrits dans la section Vision et lumière et la Table 9-7 : sources de lumière du Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*, ainsi que dans la section Vision nocturne du Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

JETS DE SAUVEGARDE

Cette ligne indique les modificateurs de la créature pour les différents jets de sauvegarde (Réflexes, Vigueur et Volonté). Ce modificateur tient compte du type de créature, mais aussi de ses modificateurs de caractéristiques et de ses particularités ou dons (le cas échéant).

CARACTÉRISTIQUES

Cette ligne indique les valeurs de caractéristiques de la créature, dans l'ordre habituel (For, Dex, Con, Int, Sag, Cha). Ces valeurs sont celle d'une créature moyenne de sa race. La plupart des caractéristiques fonctionnent comme indiqué dans le Chapitre 1 du *Manuel des Joueurs*, à quelques exceptions près :

Force. Les quadrupèdes peuvent transporter une charge plus importante que les personnages. Pour la déterminer, consultez la Table 9-1 du *Manuel des Joueurs* en multipliant le résultat obtenu par un modificateur correspondant à la catégorie de taille de la créature : infime (I) : 1/4 ; minuscule (Min) : 1/2 ; très petite (TP) : 3/4 ; petite (P) : 1 ; moyenne (M) : 1,5 ; grande (G) : 3 ; très grande (TG) : 6 ; gigantesque (Gig) : 12 ; colossale (C) : 24.

Intelligence. Une créature peut parler toutes les langues mentionnées dans sa description, plus une par point de bonus en Intelligence. Du moment qu'elle a au moins 3 en Intelligence, elle comprend au minimum un langage (le commun, sauf indication contraire).

Caractéristiques inexistantes. Il arrive que des créatures n'aient pas certaines caractéristiques. Cela ne signifie pas qu'elles ont une valeur de 0, mais bel et bien que cette caractéristique n'existe pas pour elles. Une caractéristique inexistante s'accompagne d'un modificateur de +0 et son absence a les conséquences précisées ci-dessous.

Force. Toute créature capable de manipuler les solides manuellement a une valeur de Force d'au moins 1.

Les créatures qui ne possèdent pas cette caractéristique ne peuvent pas appliquer la moindre force, soit parce qu'elles n'ont pas de corps physique (ce qui est le cas des banshees par exemple), soit parce qu'elles sont incapables de bouger (comme les criards, dans le *Manuel des Monstres*). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Force. Si elles peuvent combattre, elles appliquent leur modificateur de Dextérité au jet d'attaque (à la place de celui de Force).

DONS DES CRÉATURES

Certaines des créatures de cet ouvrage possèdent des dons qui ne sont pas décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Ces « dons de créatures » sont décrits ci-dessous.

ATTAQUE EN VOL [général]

La créature peut attaquer en vol.

Bénéfice. Lorsqu'elle vole, la créature peut effectuer une action de déplacement (y compris une attaque en piqué) et a droit à une action simple prenant place à n'importe quel moment de son déplacement. Elle n'a pas droit à une action de mouvement au cours d'un round où elle tente une attaque en vol.

Normal. Sans ce don, la créature volante peut effectuer une action simple avant ou après son déplacement, mais pas pendant celui-ci.

ATTAQUES MULTIPLES [général]

La créature est particulièrement adepte à l'utilisation de toutes ses armes naturelles en combat.

Condition. Au moins trois armes naturelles.

Bénéfice. Les attaques secondaires que la créature porte avec ses armes naturelles ne subissent qu'un malus de -2.

Normal. Sans ce don, toutes les armes naturelles secondaires de la créature subissent un malus de -5 au jets d'attaque.

CAPTURE [général]

Le personnage peut plus facilement engager une lutte grâce à ses griffes ou sa morsure.

Conditions. Griffes ou morsure en tant qu'arme naturelle.

Avantage. Lorsque la créature possédant ce don porte un coup de griffe ou de morsure, il peut automatiquement engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si elle réussit à agripper dans sa griffe une créature d'au moins quatre catégories de taille inférieure à la sienne, elle peut la serrer chaque round et infliger automatiquement ses dégâts de griffes. Si elle réussit à agripper dans sa gueule une créature d'au moins trois catégories de taille inférieure à la sienne, elle peut lui infliger automatiquement ses dégâts de morsure chaque round, qu'elle peut doubler à la condition de ne pas se déplacer et de n'entreprendre aucune autre action pendant ce round.

Par une action libre, la créature peut lâcher une créature capturée. Par une action simple, elle peut aussi rejeter sa victime sur le côté. Celle-ci se déplace alors d'une distance précisée dans la description du monstre. Si une victime est rejetée par une créature volante, elle subit soit les dégâts précédents, soit ceux infligés par la chute, s'ils sont plus importants.

Normal. Sans ce don, la créature doit engager une lutte de la façon habituelle, telle qu'elle est présentée dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*.

COMBAT À PLUSIEURS ARMES [général]

Une créature possédant au moins trois bras peut tenir une arme dans chacune de ses mains. Elle peut alors porter une attaque supplémentaire pour chaque arme en plus de la première.

Condition. Au moins trois mains.

Bénéfice. Le malus dû au fait de combattre à l'aide de plusieurs armes est seulement de -2.

Normal. Sans ce don, une créature combattant avec plusieurs armes subit un malus de -6 sur ses attaques principales et de -10 sur ses attaques secondaires portées à l'aide de mains non directrices. (Une seule de ses mains est directrice, les autres sont non directrices.) Voir Combat à deux armes, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*.

MULTIDEXTRIE [général]

La créature sait se servir aussi bien de chacune de ses mains.

Conditions. Dex 15, au moins trois bras.

Bénéfice. La créature ignore tous les malus qu'elle devrait subir pour l'utilisation d'une de ses mains non directrices.

Normal. Sans ce don, la créature subit un malus de -4 à ses jets d'attaque, de compétence ou de caractéristique chaque fois qu'elle se sert d'une main non directrice. Toute créature a automatiquement une main directrice et une seule, toutes les autres étant non directrices. Par exemple, un monstre possédant quatre bras aura une main directrice et trois mains non directrices.

Spécial. Ce don remplace Ambidextrie pour les créatures ayant plus de deux bras.

POUVOIR MAGIQUE RAPIDE [général]

La créature peut utiliser un pouvoir magique en un instant.

Bénéfice. L'utilisation d'un pouvoir magique rapide est une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La créature peut entreprendre une autre action – y compris une autre utilisation d'un pouvoir magique – pendant le même round. On ne peut utiliser qu'un seul pouvoir magique rapide par tour de jeu. Un pouvoir magique qui duplique un sort dont le temps d'incantation est supérieur à 1 round ne peut être accéléré par ce don.

Chacun des pouvoirs magiques de la créature ne peut bénéficier d'une activation rapide qu'une fois par jour, et cette utilisation compte dans le quota habituel de la créature (ce don ne permet pas d'utiliser le pouvoir une fois de plus par jour). Par exemple, si un démon choisit d'accélérer son pouvoir de *ténèbres*, il ne pourra plus utiliser de *ténèbres* à activation rapide dans la même journée, bien qu'il puisse toujours utiliser un *ténèbres* normal (puisqu'il peut utiliser ce pouvoir à volonté), ou décider d'accélérer un autre de ses pouvoirs magiques.

Normal. L'utilisation normale d'un pouvoir magique est une action simple et elle provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. À chaque fois, la créature peut accélérer chacun de ses pouvoirs magiques une fois de plus chaque jour.

POUVOIR RENFORCÉ [général]

La créature choisit l'une de ces attaques spéciales, qui devient plus puissante que la moyenne.

Bénéfice. Le DD du jet de sauvegarde contre les effets du pouvoir choisi augmente de +2.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets ne se cumulent pas. À chaque fois, il s'applique à une attaque spéciale différente.

VIRAGE SUR L'AILE [général]

La créature peut changer rapidement de direction lorsqu'elle vole.

Conditions. Vitesse de vol.

Avantage. Ce don permet à une créature volante d'effectuer un virage allant jusqu'à un demi tour complet, une fois par round, en plus de tout autre virage normalement permis, et ce quelle que soit sa manœuvrabilité. La créature ne peut gagner d'altitude pendant un round durant lequel elle effectue un virage sur l'aile, mais il lui est possible de piquer. Pour plus de renseignements, consultez la section Déplacement aérien dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

VOL STATIONNAIRE [général]

La créature peut suspendre son avancée et rester sur place pendant son vol, quelle que soit sa manœuvrabilité.

Condition. Vitesse de vol.

Bénéfice. Quand elle est en vol stationnaire, la créature peut attaquer à l'aide de toutes ses armes naturelles, à l'exception de ses attaques d'ailes. Certaines créatures peuvent être incapable d'utiliser d'autres attaques lors d'un vol stationnaire, c'est alors indiqué dans leur description. Si la créature possède une attaque de souffle, elle peut l'utiliser à la place de l'ensemble de ses attaques physiques pour le round en cours.

Si la créature est en vol stationnaire près du sol, en un endroit contenant de nombreux débris assez légers, ses battements d'ailes génèrent un nuage hémisphérique dont le rayon est précisé dans sa description. La bourrasque ainsi créée peut éteindre les torches, les petits feux de camp, les lanternes ouvertes et autres petites flammes exposées (pour peu qu'elles soient suffisamment petites et non magiques). Le nuage de débris soulevés limite le champ de vision des créatures se trouvant à l'intérieur du nuage, à tel point que celles-ci sont considérées comme aveuglées tant qu'elles ne sont pas sorties de la zone d'effet (et pour 1 round par la suite). Toute créature souhaitant lancer un sort depuis l'intérieur du nuage doit d'abord réussir un jet de Concentration (DD 10 + 1/2 DV de la créature).

Normal. Une créature ne possédant pas ce don ne peut voler sans avancer, sous peine de chuter. Une créature dont la manœuvrabilité en vol est moyenne, médiocre ou déplorable doit avancer d'au moins la moitié de sa vitesse de déplacement en vol. (Voir Déplacement aérien, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.)

Dextérité. Toute créature capable de se déplacer a une valeur de Dextérité d'au moins 1.

Les créatures n'ayant pas de valeur de Dextérité sont incapables de se déplacer (c'est le cas des criards, dans le *Manuel des Monstres*). Si elles ont la possibilité d'agir, par exemple en lançant des sorts, elles appliquent leur modificateur d'Intelligence au jet d'initiative (à la place de celui de Dextérité). Elles ratent automatiquement tous leurs jets de Réflexes et de Dextérité.

Constitution. Toute créature vivante a une valeur de Constitution d'au moins 1.

Les créatures sans Constitution n'ont pas de corps physique (comme les banshees) ou pas de métabolisme (comme les golems). Elles sont automatiquement immunisées contre tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur, sauf si ceux-ci affectent les objets. Par exemple, les gardes runiques sont immunisés contre tous les types de poison, mais le sort *désmaturation* les affecte normalement. Les créatures dénuées de Constitution sont également immunisées contre l'absorption d'énergie et l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente de caractéristiques. Elles ratent automatiquement leurs jets de Constitution.

Une créature sans valeur de Constitution ne guérit pas naturellement, bien qu'elle puisse être soignée par des sources extérieures (comme un sort ou une application de la compétence Premiers secours). L'énergie négative (d'un sort de blessures par exemple) soigne les morts-vivants. Les créatures artificielles peuvent être réparées au même titre que des objets (voir leurs descriptions pour plus de précision). Les pouvoirs de régénération et de guérison accélérée fonctionnent normalement malgré l'absence d'une valeur de Constitution.

Intelligence. Toute créature capable de penser, d'apprendre ou de se souvenir a une valeur d'Intelligence d'au moins 1.

Les créatures dénuées d'Intelligence sont de simples automates, qui fonctionnent en accord avec leurs instincts ou les instructions reçues. Elles sont immunisées contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral) et ratent automatiquement leurs jets d'Intelligence.

Sagesse. Toute créature ayant la moindre perception de ce qui l'entoure a une valeur de Sagesse d'au moins 1.

Seuls les objets sont dénués de Sagesse. Ce qui n'a pas de Sagesse n'a pas non plus de Charisme, et vice versa.

Charisme. Toute créature capable de faire la différence entre elle-même et le reste du monde a une valeur de Charisme d'au moins 1.

Tout comme pour la Sagesse, seuls les objets sont dénués de Charisme. Ce qui n'a pas de Charisme n'a pas non plus de Sagesse, et vice versa.

COMPÉTENCES

Cette ligne mentionne toutes les compétences de la créature et le modificateur total de chacune (ce qui inclut le degré de maîtrise et les modifications de caractéristiques, de taille, de synergie, les pénalités d'armure et les effets des objets magiques, des dons ou des caractéristiques raciales, à moins que le contraire ne soit précisé dans la description). Toutes les compétences indiquées ont été achetées au coût de compétences de classe, sauf si la créature a une classe de personnage (auquel cas ce détail est mentionné). Considérez que toutes les compétences non mentionnées dans le bloc d'informations de la créature sont des compétences d'autres classes, sauf si le monstre a une classe de personnage (dans ce cas, appliquez les règles normales). Le type de la créature et sa valeur

d'Intelligence (ainsi parfois que son nombre de DV et sa taille) déterminent le nombre de points de compétence dont elle dispose (voir la Descriptions des types, au début de cette introduction).

Le cas échéant, un paragraphe « Compétences » est ajouté à la description de la créature, afin de clarifier l'origine de certains modificateurs. Sauf indication contraire, ces bonus sont déjà intégrés dans le total indiqué dans le bloc d'informations ; il ne faut donc pas les rajouter. Par contre, si le bonus s'accompagne d'un astérisque, il s'agit d'un modificateur soumis à condition ; il doit être ajouté quand les circonstances se vérifient.

DONS

Cette ligne mentionne les dons de la créature. Quand un don fonctionne autrement que ce qu'en dit le Chapitre 5 du *Manuel des Joueurs* ou cette introduction, les différences sont détaillées dans la description du monstre. Certaines créatures reçoivent automatiquement des dons supplémentaires, qui sont identifiés par un (S) dans la liste du bloc d'informations. Une créature n'a pas à remplir les conditions d'un don supplémentaire pour le posséder.

La plupart des créatures ont accès aux mêmes dons que les personnages, mais certaines possèdent des dons spécifiques ; ils sont détaillés dans l'encadré Dons des créatures.

BLOC SECONDAIRE D'INFORMATIONS

Ces quelques lignes fournissent des informations utiles dans le cadre d'une campagne, mais d'une importance plus limitée dans le cadre d'une rencontre. Quand plusieurs créatures similaires ont les mêmes informations secondaires, l'information n'apparaît qu'une fois (même si chaque créature a droit à son propre bloc de caractéristiques principales).

MILIEU NATUREL/CLIMAT

Cette ligne indique dans quel genre d'endroit la créature réside le plus fréquemment.

Collines. Terrain accidenté mais non montagneux.

Déserts. Région sèche où la végétation est rare ou inexistante.

Forêts. Zone couverte d'arbres.

Marécages. Région plate dont le sol est gorgé d'eau (marais, tourbière, etc.).

Montagnes. Terrain accidenté dont l'altitude moyenne est plus élevée que celle des collines.

Plaines. Région relativement plate autre qu'un désert, une forêt ou un marécage.

Terre ferme. Regroupe tout les types de terrains précédents.

Milieu aquatique. Eau douce ou salée.

Souterrains. Sous la surface du sol.

Régions froides. Climat arctique ou subarctique. Toute région où l'hiver règne pendant la majeure partie de l'année est dite froide.

Régions tempérées. Toute région où les saisons chaude et froide sont plus ou moins équilibrées tout au long de l'année.

Régions chaudes. Climat tropical ou subtropical. Toutes les régions où il fait chaud durant la majeure partie de l'année entrent dans cette catégorie.

ORGANISATION SOCIALE

Cette ligne indique le type de groupe ou de communauté que les représentants de la race de créature peuvent constituer. Les

chiffres et nombres notés entre parenthèses concernent les adultes présents au sein de chaque groupe.

Il s'agit là des combattants, mais la plupart des groupes comprennent également des individus incapables de se battre et qui sont généralement exprimés en pourcentage par rapport aux combattants. Il peut s'agir de jeunes, d'infirmes, d'esclaves, ou encore de tout type d'individus peu enclins à se battre. Si la description de la créature propose un paragraphe Société, celui-ci peut fournir quelques précisions au sujet des non-combattants.

FACTEUR DE PUISSANCE

La valeur indiquée correspond au niveau moyen d'un groupe de PJ pour qui une créature de ce type correspond à une rencontre de difficulté moyenne. Le calcul a été effectué sur la base d'un groupe de quatre personnages possédant la totalité de leurs sorts et de leurs points de vie, et dont l'équipement magique correspond au niveau. Avec un minimum de chance, les aventuriers devraient l'emporter en subissant quelques dégâts, mais sans qu'aucun d'eux ne perde la vie. Pour plus d'informations sur le facteur de puissance, voir le Chapitre 4 et le Chapitre 7 du *Guide du Maître*.

TRÉSOR

Cette ligne liste les possessions de la créature. Elle fait référence à la Table 7-4 : trésors, dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*. Dans la plupart des cas, les créatures conservent leur trésor dans leur antre et n'ont presque rien sur elles quand elles se déplacent. Les monstres intelligents possédant des objets utiles (comme des objets magiques) ont tendance à les emmener partout, sauf pour ce qui est des objets trop lourds ou trop volumineux.

Note. Les tables de monstres errants du Chapitre 4 du *Guide du Maître* indiquent déjà les trésors possédés par chaque monstre. Si vous vous en servez, ne tenez pas compte du trésor indiqué dans le bloc d'informations de la créature correspondante.

Les trésors se décomposent en trois catégories : pièces, biens précieux et objets magiques. Le trésor d'une créature peut être décrit de plusieurs façon différentes, comme précisé ci-dessous.

Normal. Jetez 1d100 une fois pour chaque colonne de la Table 7-4, au niveau correspondant au facteur de puissance de la créature (FP) si elle est seule, ou au niveau de difficulté (ND) de la rencontre si elles sont plusieurs. Le premier jet de dé concerne les pièces, le deuxième les biens précieux et le troisième les objets magiques.

Certaines créatures possèdent un trésor deux, trois et même parfois quatre fois supérieure à la normale. Le multiplicateur est indiqué entre parenthèses derrière « normal ». Il faut alors lancer les dés deux, trois ou quatre fois sur chaque colonne.

Aucun. Le monstre ne possède aucun trésor.

Autre que normal. Le comportement ou les habitudes de certaines créatures influent sur la nature des trésors qu'elles possèdent. Ces monstres utilisent les tables normales, mais avec quelques ajustements :

Pièces exprimées sous forme de fraction. Jetez 1d100 sur la Table 7-4, puis divisez le résultat obtenu comme indiqué.

Pourcentage de biens précieux ou d'objets magiques. La créature ne possède pas toujours des biens précieux ou des objets. Avant de les déterminer, jetez 1d100 et consultez le pourcentage mentionné. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur indiquée, déterminez normalement le type de trésor concerné. Sinon, la créature ne possède pas de trésor de ce type (à noter que, même en cas de succès, le jet effectué sur la Table 7-4 peut très bien ne donner aucun trésor).

Biens précieux ou objets magiques doublés. Jetez deux fois 1d100 sur la colonne correspondante.

Note entre parenthèses. Il arrive qu'une note limite le type de trésor amassé par une créature donnée. Quand une note indique « pas de », la créature ne s'intéresse pas à ce type de trésor ou est incapable de le conserver. Cette note peut également limiter le type d'objets ou de biens précieux possédés par la créature. Si c'est le cas, et si les dés vous indiquent un trésor interdit, considérez que le monstre ne possède rien (par exemple, si la créature ne peut pas avoir d'objets inflammables et si vous lui tirez un parchemin, celui-ci a été brûlé ou le monstre a décidé de ne pas le prendre quand il l'a découvert ; quoi qu'il en soit, il ne possède rien à la place).

À l'inverse, quand un type de trésor s'accompagne de la mention « uniquement », cela signifie que la créature fait tout son possible pour amasser ce genre de trésor. Par exemple, si les biens précieux possédés par la créature se limitent à « gemmes uniquement », jetez 1d100 normalement sur la colonne des biens précieux. Si vous obtenez des objets d'art, transformez-les en gemmes.

Il est parfois nécessaire de rejouer les dés jusqu'à ce qu'un trésor possible apparaisse. Par exemple, si les objets de la créature doivent être non inflammables et si le premier objet que vous obtenez est inflammable, rejouez-le jusqu'à ce que vous obteniez un trésor compatible. Si la catégorie d'objets que vous avez obtenue ne correspond pas (ce qui serait le cas des parchemins dans l'exemple précédent), revenez en arrière et déterminez une nouvelle catégorie qui pourra vous donner un objet compatible avec les restrictions indiquées.

ALIGNEMENT

Cette ligne donne l'alignement que la créature a le plus de chances d'avoir. Cet alignement s'accompagne d'un qualificatif indiquant son degré de représentation au sein de l'espèce.

Toujours. La créature a l'alignement mentionné dès la naissance. Sans doute possède-t-elle une prédisposition naturelle pour ce type de comportement, à moins qu'elle ne soit originaire d'un plan qui lui a imposé son éthique. Certains individus peuvent échapper à la norme, mais ce sont des cas uniques, ou du moins extrêmement rares.

Généralement. La plupart des créatures de cette race (plus de 50 %) ont l'alignement indiqué. Cela peut être dû à une forte influence culturelle ou à un reste provenant des origines des créatures. Par exemple, la plupart des elfes ont hérité leur alignement chaotique bon de leur créateur, le dieu Corellon Larethian.

Souvent. La créature est portée vers l'alignement indiqué, soit naturellement, soit suite à l'éducation reçue, mais cette tendance n'est pas trop forte. Une grande partie des représentants de la race (40-50 %) ont l'alignement indiqué, mais les exceptions sont nombreuses.

ÉVOLUTION POSSIBLE

Cet ouvrage ne détaille que les représentants le plus faibles et les versions les plus courantes de chaque race. Cette ligne indique la puissance que la créature peut atteindre, en termes de DV supplémentaires (il ne s'agit pas là d'une limite absolue, mais les exceptions sont extrêmement rares). La règle générale est qu'une créature peut atteindre jusqu'à trois fois ses DV initiaux. Par exemple, une créature de 3 DV devrait pouvoir atteindre 9 DV.

Augmentation de taille

Certaines créatures changent de catégorie de taille quand elles gagnent des DV supplémentaires (le cas échéant, la nouvelle catégorie de taille est mentionnée entre parenthèses).

Une augmentation de taille affecte les valeurs des caractéristiques physiques, l'armure naturelle, la CA, le bonus à l'attaque et les dégâts infligés par la créature, comme détaillé sur les tables suivantes.

Ancienne taille*	Nouvelle taille	For	Dex	Con	Armure naturelle	CA/attaque
Infime (I)	Minuscule (Min)	Idem	-2	Idem	Idem	-4
Minuscule (Min)	Très petite (TP)	+2	-2	Idem	Idem	-2
Très petite (TP)	Petite (P)	+4	-2	Idem	Idem	-1
Petite (P)	Moyenne (M)	+4	-2	+2	Idem	-1
Moyenne (M)	Grande (G)	+8	-2	+4	+2	-1
Grande (G)	Très grande (TG)	+8	-2	+4	+3	-1
Très grande (TG)	Gigantesque (Gig)	+8	Idem	+4	+4	-2
Gigantesque (Gig)	Colossale (C)	+8	Idem	+4	+5	-4

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille. Par exemple, un monstre passant de la taille M à la taille TG doit prendre en compte les ajustements suivants : +16 en

Force, -4 en Dextérité, +8 en Constitution, +5 d'armure naturelle, -2 à la CA et -2 à l'attaque.

Anciens dégâts (par attaque)*	Nouveaux dégâts
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

* Ces ajustements sont cumulables si la créature gagne plusieurs catégories de taille. Par exemple, si un monstre donnant deux coups de griffes par round (1d4 chacune) passe de la taille M à la taille TG, les dégâts de ses attaques passent à 1d8 chacune.

Compétences et dons

Pour déterminer le nombre de points de compétences et de dons auxquels peut prétendre une créature évoluée, utilisez les formules présentées dans la section Description des types, dans l'introduction de cet ouvrage. La seule différence est que si la créature change de catégorie de taille, vous devez continuer à utiliser son ancienne taille pour déterminer ses dés de vie

EXEMPLE D'ÉVOLUTION DE MONSTRE

Le chasseur des sables est un Extérieur de taille M dont l'évolution est : « 7-12 DV (taille M), 13-18 (taille G) ». Voici comment transformer un chasseur des sables normal en créature de 13 DV.

	Anciens Attributs	Nouveaux Attributs	Notes
Type/taille :	Extérieur de taille M	Extérieur de taille G	Changement de taille en raison des 13 DV.
Dés de vie :	6d8+12 (39 pv)	13d8+52 (110 pv)	Son passage à la taille TG augmente sa Constitution de 14 à 18.
Initiative :	+4	+3	Son passage à la taille TG baisse sa Dextérité de 10 à 8.
VD :	12 m, escalade 6 m	12 m, escalade 6 m	Pas de changement.
CA :	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17	17 (-1 taille, -1 Dex, +9 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 17	Son armure naturelle augmente, mais des malus de Dex et de taille s'appliquent.
Attaques :	coup (+9 corps à corps)	coup (+20 corps à corps)	Le bonus de base à l'attaque est de +13 pour un Extérieur de 13 DV. Les modificateurs sont de +7 (pour une Force de 24), -1 (pour une taille TG) et +1 (pour le don Arme de prédilection, soit un modificateur d'attaque principale de +20.
Dégâts :	coup 1d8+4	coup 2d6+10	Chaque d8 de dégâts est transformé en 2d6, la Force de 24 donne un bonus de +7 aux dégâts.
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/3 m	L'allonge est augmentée par la taille TG.
Attaques spéciales :	baiser de la mort, cri	baiser de la mort, cri	Le DD du jet de sauvegarde contre le baiser de la mort passe de 15 à 20 (+3 pour la moitié de son augmentation de DV arrondi au-dessous et +2 à cause de son augmentation de Constitution).
Particularités :	Extérieur, pistage surnaturel, réduction des dégâts (10/+1), RM 20, saut	Extérieur, pistage surnaturel, réduction des dégâts (10/+1), RM 22, saut	La RM augmente de +1 pour chaque points de FP supplémentaire.
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +7, Vol +7	Réf +7, Vig +12, Vol +10	À 13 DV, le bonus aux sauvegardes favorables est de +8. Les modificateurs tiennent compte des nouvelles valeurs de caractéristiques.
Caractéristiques :	For 16, Dex 10, Con 14, Int 13, Sag 15, Cha 11	For 24, Dex 8, Con 18, Int 13, Sag 15, Cha 11	+8 en Force, -2 en Dextérité, +4 en Constitution
Compétences :	Acrobaties +9, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +19, Fouille +7, Intimidation +4, Perception auditive +9, Saut +5	Acrobaties +15, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +10, Détection +19, Discrétion +10, Équilibre +8, Escalade +25, Fouille +16, Intimidation +4, Perception auditive +19, Saut +21	L'ajout de 7 DV fait passer son degré de maîtrise maxi mal à 16 et fournit 63 points de compétences.
Dons :	Science de l'initiative, Vigilance	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance	Le passage à 13 DV fournit 2 nouveaux dons à cette créature.
Facteur de puissance :	9	11	Le facteur de puissance augmente de 2, puisque les DV du chasseur des sables ont doublés (voir Des monstres plus puissants, dans le Chapitre 4 du Guide du Maître).

minimaux sur la Table Caractéristiques moyennes des créatures selon leur type. (Ceci est nécessaire pour éviter qu'une créature ne perde des points de compétence lors de son évolution.)

Autres changements

Au fur et à mesure que les DV d'une créature augmentent, ses bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde en font autant.

Les bonus aux jets de sauvegarde sont détaillés sur la Table 3-1 : bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde du *Manuel des Joueurs*. La mention « Jet(s) de sauvegarde favorable(s) » signifie que la créature prend le meilleur des deux bonus proposés pour le ou les jets de sauvegarde indiqués. Les autres jets de sauvegarde utilisent le plus faible des deux bonus.

À noter que, si la créature acquiert une classe de personnage, sa progression en niveaux se fait en fonction de sa classe, pas de son type.

Créatures ayant des classes de personnage

Si une créature acquiert une classe de personnage, elle suit les règles du multiclassage telles qu'elles sont décrites dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*. Son niveau global est égal à la somme de ses niveaux de classe et de ses DV, à condition qu'ils soient supérieurs à 1. Par exemple, un ogre a normalement 4 DV. S'il acquiert un niveau de barbare, il devient un personnage de niveau 5 (barbare/ogre de niveau 1/4, la classe d'ogre étant sa classe de monstre), ce qui lui permet d'augmenter son total de points de vie de 1d12 (son dé de vie de barbare). Les créatures ayant 1 DV ou moins remplacent leur dé de vie par celui de leur première classe. Ils ne comptent donc que leur niveau de personnage (voir Races monstrueuses, dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*). Dans ce cas, la créature conserve tous les avantages inhérents à sa race (comme les bonus raciaux à l'utilisation de certaines compétences), mais n'obtient aucun don ou point de compétence du fait de sa classe de monstre. Les dés de vie supplémentaires qu'une créature gagne en acquérant une classe de personnage n'ont jamais le moindre effet sur sa taille.

La classe de monstre d'une créature est toujours une classe de prédilection ; le fait de l'avoir ne lui impose jamais le moindre malus de PX.

Niveau de personnage effectif (NPE). Certaines des créatures de cet ouvrage peuvent obtenir des niveaux de classes, mais elle sont alors beaucoup plus puissantes que les races présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Cette différence de puissance est évaluée par l'ajustement de niveau de la créature (toujours un nombre positif). Ce nombre, les dés de vie de la créature et ses niveaux de classe additionnés donnent le niveau de personnage effectif (ou NPE) de la créature.

Par exemple, un personnage avolakia a un ajustement de niveau de +5 et 10 DV. Un personnage avolakia ensorceleur de niveau 1 a donc un NPE de 16 et il est équivalent à un personnage de niveau 16. Cette créature serait d'une puissance adaptée pour être un membre d'un groupe de personnages de niveau 16, mais il serait trop puissant pour un groupe de niveau inférieur.

DESCRIPTION

La description traite d'abord de l'aspect physique de la créature et de ce qui est le plus notable à son sujet sur le plan du comportement, de la société, etc. Puis, la partie Combat explique comment elle se bat et détaille ses attaques spéciales, particularités, dons et compétences, le cas échéant.

ÂME DE LA CONTRÉE

Fée (intangible) de taille TG

Dés de vie : 20d6+200 (270 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)

CA : 16 (2 taille, +1 Dex, +7 parade), contact 16, pris au dépourvu 15

Attaques : aucune

Dégâts : aucune

Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : guérison accélérée (10), intangible, invisibilité naturelle, manifestation élémentaire, RM 34, télépathie, vision à 360°, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +16, Vol +16

Caractéristiques : For —, Dex 13, Con 30, Int 20, Sag 19, Cha 25

Compétences : Concentration +23, Connaissance des sorts +18, Connaissances (nature) +16, Détection +17, Diplomatie +9, Empathie avec les animaux +14, Fouille +9, Perception auditive +15, Psychologie +18, Sens de la nature +18

Dons : Attaque en puissance*, Destruction d'armes*, Enchaînement*, Esquive, Expertise du combat, Science de la charge à mains nues*, Science du croc-en-jambe*, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements*

Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 23

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 21-30 DV (taille TG), 31-60 DV (taille Gig)

Les âmes des contrées sont de puissantes forces de la nature qui restent inactives tant que rien ne menace l'endroit qu'elles protègent. Chacune habite une zone géographique, dont elles forment une partie vivante. Les âmes des contrées choisissent habituellement pour domaine une petite vallée, une rivière, un désert ou tout autre territoire aux contours bien définis. Ces créatures vivent dans toutes les régions du monde, et deux d'entre elles peuvent cohabiter au même endroit, en protégeant chacune un aspect différent du paysage.

Sous leur forme naturelle, les âmes des contrées sont des forces invisibles et intangibles. Pour les créatures qui peuvent voir l'invisible, elles apparaissent comme des brumes informes. Lorsqu'elles ont besoin d'une forme physique, les âmes des contrées peuvent se manifester sous la forme d'humanoïdes, d'animaux ou d'élémentaires de leur propre taille et constitués d'un seul élément : l'air, l'eau, le feu ou la terre.

Les âmes des contrées savent toujours exactement ce qui se passe sur leurs domaines et elles punissent tous ceux qui les dévastent ou les saccagent. Les âmes des contrées s'entendent assez bien avec les druides et les races qui respectent la nature.

Les âmes des contrées parlent le commun, l'elfe, le nain, et la plupart des langues gobelinoïdes. Elles peuvent aussi communiquer par télépathie avec les personnes parlant d'autres langues.

COMBAT

Les âmes des contrées préfèrent combattre en restant invisibles, frappant leurs ennemis à l'aide de leur maîtrise du climat, de la nature et des éléments. Les adversaires d'une âme de la contrée

peuvent être confrontés à un tremblement de terre, suivi d'une série d'éclairs accompagnés de rafales de vents dignes d'une tornade. Les âmes des contrées se battent sans relâche, enchaînant leurs attaques pour ne laisser aucun répit à leurs ennemis tout en restant invisibles. Pour se battre au corps à corps, les âmes des contrées doivent se manifester sous forme élémentaire. Elles se concentrent alors généralement sur un adversaire jusqu'à sa destruction avant de se tourner vers le suivant.

Pouvoirs magiques. Brouillard dense, cône de froid, contrôle de l'eau, contrôle des vents, contrôle du climat, création d'eau, cyclone, éclair multiple, éclair, extinction des feux, façonnage de la pierre, flammes, glissement de terrain, métal brûlant, métal gelé, mur de feu, mur de glace, mur de pierre, mur de vent, nappe de brouillard, nuage incendiaire, pierres acérées, ramollissement de la terre et de la pierre, tempête de feu, tempête de grêle, tempête de neige et tremblement de terre à volonté. Niveau de lanceur de sorts 20, jets de sauvegarde DD 17 + niveau de sort.

Guérison accélérée (Ext).

Une âme de la contrée regagne les points de vie perdus au rythme de 10 par round.

La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Intangible. Une âme de la contrée ne peut être blessée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Une âme de la contrée peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Une âme de la contrée se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Invisibilité naturelle (Sur). Une âme de la contrée intangible est invisible et le reste même lorsqu'elle attaque. Ce pouvoir est toujours actif, mais le monstre peut le réprimer ou le réactiver par une action libre.

Manifestation élémentaire (Sur). Une fois par jour, une âme de la contrée peut prendre une forme constituée d'un élément (l'air, l'eau, le feu ou la terre) à condition que cet élément soit présent d'une façon ou d'une autre sur son domaine. Sous forme élémentaire, l'âme n'est plus ni invisible, ni intangible. Elle reçoit les particularités spécifiques à l'élément en question qui sont notées ci-dessous, mais perd les avantages du sous-type intangible. Si la manifestation élémentaire d'une âme est détruite, le monstre se dissipe mais n'est pas tué. Une âme dissipée doit attendre 24 heures avant d'utiliser de nouveau n'importe lequel de ses pouvoirs.

Lorsqu'une âme de la contrée se manifeste, ses caractéristiques

sont modifiées comme suit : CA 19, contact 9, pris au dépourvu 18 ; Att 2 coups (+14 corps à corps, 2d8+6) ; Part réduction des dégâts (30/+3) ; For 23.

Télépathie (Sur). Une âme de la contrée peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature parlant une langue et distante de 7,5 km ou moins.

Vision à 360° (Ext). Une âme de la contrée est l'essence du terrain qui l'entoure. Elle voit donc dans toutes les directions en même temps. À cause de cela, elle bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les jets de Détection et de Fouille et ne peut être prise en tenaille, quelle que soit sa forme.

Dons. * Une âme de la contrée a accès aux dons marqués d'une astérisque uniquement lorsqu'elle est manifestée.

MANIFESTATION À BASE D'AIR

Pour prendre une forme élémentaire à base d'Air, le domaine d'une âme de la contrée doit comporter une vallée venteuse, un rivage où souffle le vent du large ou un autre paysage de ce type. Sous cette forme, l'âme de la contrée obtient les pouvoirs suivants :

Maîtrise de l'Air (Ext). Une créature volante subit un malus de -1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre une âme de la contrée manifestée à base d'Air.

Vol (Ext). Une âme de la contrée manifestée à base d'Air flotte naturellement dans les airs. À volonté et par une action libre, elle peut produire un effet similaire à un sort de vol (niveau de lanceur de sorts 5) et qui n'affecte qu'elle. Ce pouvoir lui donne une vitesse de vol de 36 mètres (parfaite).

MANIFESTATION À BASE D'EAU

Pour se manifester à base d'eau, une âme de la contrée doit avoir sur son domaine un lac, une mare ou une voie d'eau. Sous cette forme, elle obtient les pouvoirs suivants :

Nage (Ext). Une âme de la contrée manifestée à base d'eau peut nager avec une vitesse de déplacement de 18 m.

Maîtrise de l'Eau (Ext). Une âme de la contrée manifestée à base d'eau bénéficie d'un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts si son adversaire est en contact avec de l'eau.

MANIFESTATION À BASE DE FEU

Une manifestation à base de Feu nécessite la présence d'une région volcanique, des sources chaudes ou d'autres terrains de ce genre dans le domaine de l'âme de la contrée. Sous cette forme, cette dernière obtient les pouvoirs suivants :

Départ de feu (Ext). Toute personne frappée par une attaque de coup d'une âme de la contrée manifestée à base de feu ou qui frappe ce monstre avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues doit réussir un jet de Réflexes (DD 30) ou prendre feu. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds.

Créature du Feu (Ext). Une âme de la contrée manifestée à base de feu est immunisée contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.



MD

LA CONTRÉE

Si le domaine d'une âme de la contrée contient un sol de type quelconque, elle est capable de se manifester à base de Terre. Sous cette forme, une âme de la contrée obtient les pouvoirs suivants :

Maîtrise de la Terre (Ext). Une âme de la contrée manifestée à base de Terre bénéficie d'un bonus de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les adversaires qui sont en contact avec le sol.

ANIMAUX LÉGENDAIRES

On trouve dans le folklore de tous les pays des légendes qui mettent en scène des animaux sortant de l'ordinaire par leur force, leur vitesse ou leur endurance. Ces animaux ont pu sauver un village, repousser une meute de prédateurs pour protéger leurs petits, aider un héros de légende à mener à bien une quête confiée par les dieux ou guider un enfant perdu jusqu'à une cachette sûre. Ce sont des animaux légendaires.

Selon certaines théories, ces créatures ont reçu des aptitudes ou des capacités très supérieures à celles des autres animaux afin de pouvoir remplir leur rôle de gardiens de la nature. De fait, ces créatures n'apparaissent que lorsque le besoin s'en fait sentir. C'est la nature (ou une divinité) qui leur donne vie à partir de spécimens ordinaires de l'espèce concernée quand un personnage du niveau approprié a besoin d'un compagnon. On ne les rencontre donc que rarement hors la présence d'un druide de haut niveau ou d'un autre personnage évolué.

COMBAT

Les animaux légendaires ont la même taille que les autres spécimens de l'espèce concernée, mais ils se révèlent considérablement plus dangereux en situation de combat.

Jets de sauvegarde. Un animal légendaire n'a que des jets de sauvegarde favorables.

AIGLE LÉGENDAIRE

Avec son plumage d'un blanc lumineux et d'un jaune éclatant, l'aigle légendaire est considéré comme un présage de beau temps et d'une période faste à venir.

Combat

Comme tous les rapaces, l'aigle légendaire est un animal carnivore qui se nourrit d'autres oiseaux, mais aussi de petits reptiles, de serpents et de mammifères. Il fonce sur sa proie depuis les airs et l'attaque avec ses serres et son bec.

Compétences. * Un aigle légendaire bénéficie d'un bonus racial de +12 sur ses jets de Détection faits à la lumière du jour.

GORILLE LÉGENDAIRE

Cet animal semble peu différent du gorille courant par son apparence, mais même un observateur rapide remarquera qu'il est plus fort, plus rapide et plus robuste que les autres représentants de son espèce.

Combat

Les gorilles légendaires sont agressifs et ont un sens aigu du territoire. Ils se laissent tomber depuis les arbres et déchirent les chairs de leurs adversaires grâce à leurs griffes et leurs crocs puissants.

Éventration (Ext). Si un gorille légendaire réussit deux attaques de griffes contre un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, infligeant automatiquement 2d8+15 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Odorat (Ext). Un gorille légendaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

LOUP LÉGENDAIRE

Cet animal, qui prend l'apparence d'un loup féroce à la fourrure noire, blanche ou grise, n'est d'ordinaire pas agressif envers les créatures humanoïdes, mais la faim peut le pousser à s'en prendre à elles.

Combat

Un loup légendaire isolé peut combattre ou fuir pour rassembler la meute. Quand cela est possible, les loups légendaires vivent, se déplacent et chassent en meute.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup légendaire qui parvient à mordre son adversaire peut, par une action libre, tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (voir Croc-en-jambe, dans le Chapitre 8 du *Manuel du Joueur*) sans avoir à faire d'attaque de contact et sans s'exposer non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire de croc-en-jambe au loup.

Odorat (Ext). Un loup légendaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Le loup légendaire bénéficie d'un bonus racial de +2 sur ses jets de Perception auditive, de Déplacement silencieux et de Détection et d'un bonus racial de +4 sur ses jets de Discrétion. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +8 sur ses jets de Sens de la nature quand il suit une piste grâce à son odorat.

SERPENT LÉGENDAIRE

On trouve cet animal, un puissant serpent constrictor à la morsure venimeuse, dans les lacs, les rivières et les cours d'eau. Il n'attaque que lorsqu'il se sent menacé.

Combat

Constriction (Ext). Un serpent légendaire peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses anneaux, ce qui inflige 1d8+12 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un serpent légendaire réussit une attaque de morsure contre une créature de taille G ou plus petite, il lui inflige



	Aigle légendaire Animal de taille P	Gorille légendaire Animal de taille M	Loup légendaire Animal de taille P
Dés de vie :	12d8+36 (90 pv)	13d8+39 (97 pv)	14d8+70 (133 pv)
Initiative :	+10	+3	+9
Vitesse de déplacement :	3 m, vol 30 m (moyenne)	12 m, escalade 6 m	18 m
CA :	25 (+1 taille, +10 Dex, +4 naturelle), contact 21, pris au dépourvu 15	19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16	24 (+9 Dex, +5 naturelle), contact 19, pris au dépourvu 15
Attaques :	2 serres (+20 corps à corps), bec (+15 corps à corps)	2 griffes (+19 corps à corps), morsure (+14 corps à corps)	morsure (+19 corps à corps)
Dégâts :	serres 1d6+2, bec 1d8+1	griffes 1d8+10, morsure 2d6+5	morsure 2d6+10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	–	éventration (2d8+15)	croc-en-jambe
Particularités :	vision nocturne	odorat, vision nocturne	odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +18, Vig +11, Vol +11	Réf +11, Vig +11, Vol +11	Réf +18, Vig +14, Vol +11
Caractéristiques :	For 15, Dex 30, Con 17, Int 2, Sag 16, Cha 13	For 30, Dex 17, Con 16, Int 2, Sag 17, Cha 11	For 25, Dex 28, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10
Compétences :	Détection +10*, Perception auditive +10	Déplacement silencieux +11, Détection +9, Escalade +19	Déplacement silencieux +12, Détection +10, Discrétion +13, Perception auditive +10, Sens de la nature +4*
Dons :	Botte secrète (bec) (S), Botte secrète (serres) (S)	–	Botte secrète (morsure) (S)

Milieu naturel/climat :	collines, forêts, montagnes et plaines	forêts ou montagnes chaudes, souterrains	collines, forêts, montagnes et plaines, souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou couple	solitaire, couple ou groupe (3-5)	solitaire ou meute (5-8)
Facteur de puissance :	6	7	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	13-24 DV (taille P)	14-26 DV (taille M)	15-30 DV (taille M)

	Serpent légendaire Animal de taille G	Cheval légendaire Animal de taille G	Ours légendaire Animal de taille G
Dés de vie :	16d8+112 (184 pv)	18d8+144 (225 pv)	20d8+140 (230 pv)
Initiative :	+7	+2	+2
Vitesse de déplacement :	9 m, escalade 9 m, nage 9 m	24 m	15 m
CA :	22 (-1 taille, +7 Dex, +6 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 15	19 (-1 taille, +2 Dex, +8 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaques :	morsure (+19 corps à corps)	2 sabots (+21 corps à corps), morsure (+16 corps à corps)	2 griffes (+27 corps à corps), morsure (+22 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8+12 et venin	sabot 2d6+9, morsure 1d6+4	griffes 2d6+13, morsure 4d6+6
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m (lové)/3 m	1,50 m x 3 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	constriction (1d8+12), étréinte, venin	–	étréinte
Particularités :	odorat, vision nocturne	odorat, vision nocturne	odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +17, Vig +17, Vol +12	Réf +13, Vig +19, Vol +13	Réf +14, Vig +19, Vol +15
Caractéristiques :	For 27, Dex 24, Con 24, Int 1, Sag 14, Cha 7	For 29, Dex 14, Con 27, Int 2, Sag 15, Cha 10	For 36, Dex 15, Con 25, Int 2, Sag 16, Cha 13
Compétences :	Détection +12, Discrétion +14, Équilibre +24, Escalade +22, Natation +16, Perception auditive +12	Détection +9, Perception auditive +9	Détection +8, Natation +18, Perception auditive +8

Milieu naturel/climat :	terre ferme ou milieu aquatique chauds et tempérés, souterrains	terre ferme	collines, forêts, montagnes et plaines, souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire ou troupeau (6-30)	solitaire ou couple
Facteur de puissance :	8	8	9
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	17-32 DV (taille G)	19-36 DV (taille G)	21-40 DV (taille G)

Tigre légendaire

Dés de vie :	26d8+182 (299 pv)
Initiative :	14
Vitesse de déplacement :	15 m
CA :	23 (-1 taille, +4 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 19
Attaques :	2 griffes (+29 corps à corps), morsure (124 corps à corps)
Dégâts :	griffes 2d6+11, morsure 2d8+5
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	bond, étreinte, pattes arrière 2d6+5
Particularités :	odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +19, Vig +22, Vol +17
Caractéristiques :	For 33, Dex 18, Con 24, Int 2, Sag 15, Cha 11
Compétences :	Déplacement silencieux +12, Détection +7, Discrétion +8*, Natation +14, Perception auditive +5, Saut +15

Requin légendaire

Animal (aquatique) de taille TG

30d8+210 (345 pv)

14

nage 30 m

22 (-2 taille, +4 Dex, +10 naturelle), contact 12,
pris au dépourvu 18

morsure (+29 corps à corps)

morsure 2d8+13

3 m x 6 m/3 m

engloutissement, étreinte

odorat surdéveloppés, vision nocturne

Réf +21, Vig +24, Vol +19

For 28, Dex 19, Con 24, Int 1, Sag 14, Cha 7

Détection +9, Natation +17, Perception auditive +9

Milieu naturel/climat :	collines, forêts, montagnes et plaines, souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou couple
Facteur de puissance :	10
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	27-48 DV (taille G)

Milieu naturel/climat :	milieu aquatique
Organisation sociale :	solitaire, paire ou banc (3-5)
Facteur de puissance :	10
Trésor :	aucun
Alignement :	toujours neutre
Évolution possible :	31-60 DV (taille TG)

des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +24). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction au cours du même round. Le serpent légendaire a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement ses anneaux pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure et de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Un serpent légendaire inocule son venin (jet de Vigueur contre un DD de 25) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d8 points de Constitution).

Odorat (Ext). Un serpent légendaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Le serpent légendaire bénéficie d'un bonus racial de +8 sur ses jets de Discrétion, de Perception auditive et de Détection et d'un bonus racial de +16 sur ses jets d'Équilibre. Il peut en outre utiliser le meilleur de ses deux bonus de Force ou de Dextérité pour ses jets d'Escalade.

CHEVAL LÉGENDAIRE

Il est impossible de domestiquer ces quadrupèdes – on ne peut que se lier d'amitié avec eux. Selon d'antiques récits, des héros ont pu monter ces chevaux légendaires, mais même ces histoires immémoriales sont devenues très rares.

Combat

Un cheval légendaire peut combattre pendant qu'il est monté, mais son cavalier ne peut, lui, attaquer, sauf s'il réussit un jet d'Équitation (DD 10).

Odorat (Ext). Un cheval légendaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Poids transportable. Pour un cheval légendaire, une charge légère va de 0 à 600 kg, une charge intermédiaire de 601 à 1200 kg, et une charge lourde de 1201 à 1800 kg. Un cheval légendaire peut en outre tirer jusqu'à 9000 kg de charge.

OURS LÉGENDAIRE

L'ours légendaire se nourrit principalement de plantes et de poissons et, en temps normal, n'attaque pas les êtres humains.

Combat

Étreinte (Ext). Si un ours légendaire réussit une attaque de griffes contre une créature de taille M ou plus petite, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +32). S'il réussit à assurer sa prise, l'ours légendaire a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

TIGRE LÉGENDAIRE

Le tigre légendaire est le plus féroce et le plus dangereux de tous les prédateurs terrestres. Il mesure entre 2,40 et 3 mètres de long et peut peser jusqu'à 300 kg.

Combat

Le tigre légendaire préfère attaquer à l'affût, c'est-à-dire en bondissant sur sa proie depuis le couvert.

Bond (Ext). Lorsqu'il charge, un tigre légendaire peut effectuer une attaque à outrance (y compris à l'aide de ses pattes arrière, voir ci-dessous), bien qu'il vienne de se déplacer dans le round.

Étreinte (Ext). Si un tigre légendaire réussit une attaque de morsure contre une créature de taille M ou plus petite, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une

action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +34). S'il réussit à assurer sa prise, il peut attaquer avec ses pattes arrière au cours du même round. Le tigre légendaire a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pattes arrière (Ext). Lors de chaque round pendant lequel un tigre légendaire agrippe une proie (voir Étreinte, ci-dessus), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+29 corps à corps, 2d6+5 points de dégâts chacune). Le tigre légendaire peut aussi utiliser ce mode d'attaque lorsqu'il bondit sur une proie.

Odorat (Ext). Un tigre légendaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un tigre légendaire bénéficie d'un bonus racial de +8 à ses jets de Discrétion et de Déplacement silencieux. *Lorsqu'il évolue dans les hautes herbes ou les broussailles épaisses, le bonus aux jets de Discrétion passe à +16.

REQUIN LÉGENDAIRE

Cet animal s'en prend à tout ce qu'il trouve sur son chemin.

Combat

Engloutissement (Ext). Un requin légendaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et de taille G ou plus petit, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +39), à la condition qu'il la tienne déjà dans sa gueule. Une fois avalée, la créature subit 2d8+13 points de dégâts contondants et 1d8+4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac du requin légendaire.

La créature avalée peut, en réussissant un jet de lutte, s'extraire de l'estomac du monstre et remonter jusque dans sa gueule, où elle devra réussir un nouveau jet de lutte pour parvenir à s'en échapper.

Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de cinquante points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 18), que ce soit à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire des entrailles du requin de la sorte, les muscles stomacaux du monstre se contractent aussitôt pour refermer la brèche : une autre créature avalée devra de nouveau ouvrir le ventre du requin pour en sortir. L'estomac d'un requin légendaire peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M, trente-deux de taille P ou cent vingt-huit de taille TP ou moins.

Étreinte (Ext). Si un requin légendaire réussit une attaque de morsure contre une créature de taille G (ou plus petite), il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +39). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement au cours du round suivant. Le requin légendaire a également le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des

rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Odorat surdéveloppé (Ext). Un requin légendaire peut percevoir la présence d'autres créatures dans un rayon de 54 mètres et détecter la présence de sang dans l'eau jusqu'à une portée de 1,5 km.

ANIMAUX SANGUINAIRES

Les animaux sanguinaires sont des versions plus grandes, plus coriaces et plus féroces des espèces animales ordinaires. Ils ont généralement une allure plus sauvage, presque préhistorique.

COMBAT

Les animaux sanguinaires sont de redoutables adversaires. Ils adorent le combat au corps à corps. Farouchement attachés à leur territoire, ils attaquent quiconque s'aventure à l'intérieur ou menace leur tanière.

Jets de sauvegarde. Un animal sanguinaire n'a que des jets de sauvegarde favorables.

CRAPAUD SANGUINAIRE

Ces amphibiens sont généralement craintifs et inoffensifs, et ne présentent guère de danger pour les humanoïdes.

Combat

Bien que les crapauds sanguinaires évitent le combat, ils sont parfaitement capables de mordre quand on les dérange. Ils peuvent darder leur langue jusqu'à 3 mètres, sans facteur de portée.

Engloutissement (Ext). Un crapaud sanguinaire peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +3). Une fois avalé, l'adversaire subit 1d6 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 10 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 13) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du crapaud sanguinaire se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un crapaud sanguinaire de taille M peut contenir deux créatures de taille P ou huit de taille TP ou moins.

Étreinte (Ext). Si un crapaud sanguinaire réussit une attaque de morsure ou de langue contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +3). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de



SANGUINAIRES

	Crapaud sanguinaire	Faucon sanguinaire	Serpent sanguinaire
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	5d8+10 (32 pv)	7d8+21 (52 pv)
Initiative :	+2	+6	+5
Vitesse de déplacement :	9 m	3 m, vol 24 m (moyenne)	9 m, escalade 6 m, nage 6 m
CA :	15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	19 (+6 Dex, +3 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13	18 (-2 taille, +5 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaques :	morsure (+5 corps à corps) ; ou langue (+5 distance)	2 serres (+9 corps à corps), morsure (+4 corps à corps)	morsure (+10 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d4 et venin, langue -	serres 1d4+1, morsure 1d6	morsure 2d6+10 et venin
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m (lové)/3 m
Attaques spéciales :	venin	-	constriction 1d6+10, étreinte, venin
Particularités :	vision nocturne	vision nocturne	odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +6, Vol +6	Réf +10, Vig +6, Vol +6	Réf +10, Vig +8, Vol +6
Caractéristiques :	For 10, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 15, Cha 7	For 12, Dex 22, Con 15, Int 2, Sag 15, Cha 11	For 24, Dex 20, Con 16, Int 1, Sag 13, Cha 11
Compétences :	Détection +11, Discrétion +12, Perception auditive +7, Saut +11	Déplacement silencieux +8, Détection +8*, Perception auditive +8	Détection +9, Discrétion +7, Équilibre +14, Escalade +15, Perception auditive +9
Dons :	Botte secrète (morsure) (S)	Botte secrète (morsure) (S), Botte secrète (serres) (S)	
Milieu naturel/climat :	terre ferme et milieu aquatique chauds ou tempérés, souterrains	collines, forêt, montagnes et plaines	terre ferme et milieu aquatique chauds ou tempérés, souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou nuée (10-100)	solitaire ou paire	solitaire
Facteur de puissance :	3	2	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	5-6 DV (taille M), 7-10 DV (taille G)	5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)	8-12 DV (taille TG), 13-16 DV (taille Gig)

-20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Un crapaud sanguinaire inocule son venin (jet de Vigueur DD 14) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution).

Compétences. Un crapaud sanguinaire bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion, Perception auditive et Détection et un bonus racial de +8 à ses jets de Saut.

FAUCON SANGUINAIRE

Cet oiseau de proie est capable d'emporter dans ses serres un porc, un mouton ou même, à l'occasion, un petit cheval. Il préfère installer son nid dans un lieu retiré en haute altitude.

Le faucon sanguinaire typique atteint 1,50 mètre de long pour une envergure de 3,30 mètres. La partie supérieure de son bec comporte une protubérance osseuse, et plusieurs longues plumes traînent élégamment au bout de sa queue.

Compétences. * Un faucon sanguinaire reçoit un bonus racial de +8 à ses jets de Détection effectués à la lumière du jour.

SERPENT SANGUINAIRE

Le serpent sanguinaire combine la force et la puissance d'un grand constrictor avec la morsure d'un serpent venimeux.

Le serpent sanguinaire ressemble à une énorme vipère aux écailles d'un brun ou d'un vert terne, aux crochets acérés. Sa tête comporte deux protubérances osseuses semblables à des cornes juste au dessus des yeux.

Combat

Constriction (Ext). Un serpent sanguinaire peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses anneaux, ce qui inflige 1d8+10 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un serpent sanguinaire réussit une morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +20). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction au cours du même round. Il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure et de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Venin (Ext). Un serpent sanguinaire inocule son venin (jet de Vigueur DD 16) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution).

Odorat (Ext). Un serpent sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un serpent sanguinaire reçoit un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion, de Perception auditive et de Détection et un bonus racial de +8 à ses jets d'Équilibre.

CHEVAL SANGUINAIRE

Ces bêtes impétueuses et agressives sillonnent les étendues sauvages en troupes. Ils sont aussi rétifs à la domestication que n'importe quel animal sauvage.

	Cheval sanguinaire	Élan sanguinaire	Éléphant sanguinaire
Dés de vie :	8d8+48 (84 pv)	12d8+60 (114 pv)	20d8+200 (290 pv)
Initiative :	+1	+0	+0
Vitesse de déplacement :	18 m	15 m	9 m, escalade 3 m
CA :	16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15	15 (-2 taille, +7 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 15	10 (-4 taille, +4 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 10
Attaques :	2 sabots (+11 corps à corps), morsure (+6 corps à corps)	coup (114 corps à corps), 2 sabots (+9 corps à corps); ou bois (+14 corps à corps)	coup (+26 corps à corps), 2 pattes (+21 corps à corps); ou défenses (+26 corps à corps)
Dégâts :	sabot 1d6+6, morsure 1d4+3	coup 2d6+7, sabot 2d4+3, bois 2d8+10	coup 2d8+15, patte 2d8+7, défenses 4d6+22
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 6 m/3 m	6 m x 12 m/3 m
Attaques spéciales :		piétinement (2d8+10)	piétinement (4d6+22)
Particularités :	odorat, vision nocturne	odorat, vision nocturne	odorat, vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +12, Vol +8	Réf +8, Vig +13, Vol +8	Réf +12, Vig +22, Vol +14
Caractéristiques :	For 22, Dex 13, Con 22, Int 2, Sag 15, Cha 11	For 24, Dex 11, Con 20, Int 2, Sag 11, Cha 7	For 40, Dex 11, Con 30, Int 2, Sag 15, Cha 7
Compétences :	Détection +8, Perception auditive +8	Détection +6, Perception auditive +6	Détection +8, Escalade +23, Perception auditive +8
Milieu naturel/climat :	terre ferme	collines, forêts et montagnes froides ou tempérées	forêts et plaines chaudes
Organisation sociale :	solitaire ou troupeau (6-30)	solitaire ou harde (6-30)	solitaire ou troupeau (6-30)
Facteur de puissance :	4	7	10
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	9-16 DV (taille C), 17-24 DV (taille TC)	13-16 DV (taille 1G), 17-36 DV (taille Gig)	21-30 DV (taille Gig), 31-45 DV (taille C)

Un cheval sanguinaire ressemble à un cheval ordinaire, plus grand, avec des plaques osseuses de part et d'autre du crâne. Il a souvent les sabots dentelés et la crinière en broussaille.

Combat

Un cheval sanguinaire se bat généralement en décochant des coups de sabots avant de tenter de mordre. Il peut combattre avec un cavalier sur le dos, mais ce dernier doit réussir un jet d'Équitation (DD 10) s'il veut pouvoir attaquer lui aussi.

Charge transportable. Les charges se répartissent de la façon suivante : légère jusqu'à 260 kg, intermédiaire de 260 à 520 kg, et lourde de 520 à 780 kg. Un cheval sanguinaire peut tracter jusqu'à 3,9 tonnes.

Odorat (Ext). Un cheval sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

ÉLAN SANGUINAIRE

L'élan sanguinaire mâle est une bête imposante et agressive. La femelle a un tempérament plus placide, mais constitue néanmoins un formidable adversaire quand on menace ses petits.

L'élan sanguinaire a un pelage sombre en broussaille. Ses bois gigantesques peuvent mesurer jusqu'à 3,60 mètres, et il peut peser jusqu'à 3 tonnes. Au printemps, il perd ses bois, de sorte qu'il

ne peut plus s'en servir pour attaquer avant qu'ils ne repoussent, à l'automne suivant. La femelle n'a pas de bois et ne peut donc pas effectuer d'attaque par ce moyen.

Combat

Quand un élan sanguinaire mâle s'estime défié, il essaie d'abord d'impressionner son adversaire en bramant dans sa direction et en grattant le sol avec ses sabots. Si cela ne suffit pas, il charge tête baissée pour tenter de l'éventrer avec ses bois avant de le piétiner à mort.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un élan sanguinaire peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d8+10 points de dégâts contondants.

Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un

malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié.



Odorat (Ext). Un éléphant sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un éléphant sanguinaire reçoit un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion.

ÉLÉPHANT SANGUINAIRE

Ces titanesques herbivores sont imprévisibles et colériques. Les géants les utilisent parfois comme bêtes de monte ou de travail.

Beaucoup plus imposant qu'un éléphant ordinaire, l'éléphant sanguinaire s'en distingue également par d'épaisses plaques osseuses qui lui protègent l'échine, par ses gigantesques défenses et par ses petits yeux cruels.

Combat

L'éléphant sanguinaire commence par faucher l'adversaire avec sa trompe, puis l'enfonce dans le sol à coups de pattes. Si ses ennemis sont plusieurs, il tente généralement de les piétiner.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un éléphant sanguinaire peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 4d6+22 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 35) pour réduire les dégâts de moitié.

Odorat (Ext). Un éléphant sanguinaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

ARAIGNÉE DE L'OMBRE

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 13d10+65 (136 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m, escalade 9 m

CA : 13 (-2 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 12

Attaques : 4 griffes (+19 corps à corps), morsure (+17 corps à corps)

Dégâts : griffes 2d4+8, morsure 2d6+4 et paralysie

Espace occupé/allonge : 4,50 m x 4,50 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, paralysie, soie glissante

Particularités : réduction des dégâts (15/+1), RM 23, traversée des ombres, vision dans le noir, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +13, Vol +5

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 20, Int 5, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +6, Discrétion -2*, Escalade +21, Perception auditive +5

Dons : Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 14-26 DV (taille TG), 27-39 DV (taille Gg)

Les araignées de l'ombre sont des prédateurs carnivores originaires du plan de l'Ombre qui chassent à coup d'embuscades sur le plan Matériel. Leur ruse et leur intelligence sont redoutables.

Les araignées de l'ombre sont de très grandes créatures arachnoïdes ténébreuses. Leur corps en lui-même fait 1,50 mètre de diamètre et 75 cm de haut. Leurs huit yeux sont d'un rouge si profond qu'ils paraissent noirs.

Les araignées de l'ombre possèdent chacune un garde-manger (en fait une poche sur le plan de l'Ombre) dans lequel elles entassent les corps en décomposition de leurs proies. Ces monstres ne transportent jamais leur trésor, ils laissent tout simplement leurs possessions sur le cadavre de leurs victimes. Quand son garde-manger déborde, une araignée de l'ombre l'abandonne et en cherche un autre pour y entreposer sa nourriture.

Les araignées de l'ombre parlent le commun.

COMBAT

Une araignée de l'ombre installe des pièges dangereux dans les donjons et les cavernes. Elle utilise son pouvoir de soie glissante pour rendre une pente ou un escalier hasardeux et s'installe à son pied dans les ombres. Quand une créature chute, le monstre jaillit des ténèbres et tente de saisir sa proie entre ses quatre pattes antérieures. S'il réussit, il utilise son pouvoir de *traversée des ombres* pour rejoindre son garde-manger sur le plan de l'Ombre, où il abandonne sa victime après l'avoir paralysée. L'araignée de l'ombre retrouve ensuite son piège pour obtenir de nouvelles proies. Ce n'est que lorsqu'elle ne perçoit plus de victimes potentielles ou lorsqu'elle est en danger de mort que l'araignée de l'ombre retourne dans son garde-manger pour se nourrir. Les araignées de l'ombre ne nettoient jamais leurs pièges, et il reste parfois un objet lâché par une victime précédente pour prévenir les aventuriers du danger qui les guette.



Étrécinte (Ext). Si une araignée de l'ombre réussit deux attaques de griffes contre une même créature plus petite qu'elle d'au moins une catégorie de taille, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +29). Si elle réussit à assurer sa prise, l'araignée de l'ombre a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses deux griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige les dégâts de deux coups de griffes chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Paralysie (Ext). Les dents d'une araignée de l'ombre sont imprégnées d'un fluide paralysant. Toute créature frappée par une attaque de morsure doit réussir un jet de Vigueur (DD 21) ou être paralysée pendant 4 rounds.

Soie glissante (Sur). Par une action complexe, une araignée de l'ombre peut projeter une couche de soie d'araignée sur n'importe quelle surface solide. Elle peut ainsi recouvrir jusqu'à 9 m de cette substance, qui sèche et s'évapore en 13 rounds. La soie glissante fonctionne par ailleurs comme un sort de graisse (niveau de lanceur de sorts 13, jet de Réflexes DD 21).

Traversée des ombres (Mag). À volonté, une araignée de l'ombre peut utiliser *traversée des ombres* (niveau de lanceur de sorts 10, jet de Volonté DD 16).

Compétences. * Une araignée de l'ombre bénéficie d'un bonus de circonstances de +20 sur ses jets de Discretion lorsqu'elle se dissimule dans les ténèbres.

ARMURE-SENTINELLE

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 5d10 (27 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m (incapable de courir)

CA : 17 (+6 armure [crevice de maître], +1 armure [rondache de maître en acier]), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaques : épée longue (+6 corps à corps)

Dégâts : épée longue 1d8+3/19-20

Particularités : créature artificielle, résistance au feu (10), résistance au froid (10)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con —, Int 6, Sag 13, Cha 2

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-10 DV (taille M), 11-15 DV (taille G)

Une armure-sentinelle a l'aspect d'un mort-vivant en armure, portant toujours les armes et le bouclier qu'il brandissait de son vivant. En fait, il s'agit d'une armure animée, guère différente d'un golem. Ceux qui en fabriquent recherchent généralement des gardiens pour leur forteresse — des protecteurs totalement incorruptibles, et rarement abusés.

Une armure-sentinelle obéit aux instructions de son créateur, à condition que ces dernières se limitent à un ou

deux concepts rudimentaires. Ces instructions se résument généralement à quelque chose comme : « Reste ici et attaque tous ceux qui entrent sauf moi », ou « tue tous ceux qui tentent d'ouvrir ce coffre à moins que je te dise de ne pas le faire ».

Incapable de parler, l'armure sentinelle comprend toutefois les ordres donnés dans la langue de son créateur.

COMBAT

La tactique d'une armure-sentinelle, simple et sans détour, consiste simplement à frapper avec ses armes jusqu'à la défaite de son ennemi.

Créature artificielle. Une armure-sentinelle est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Elle ne peut guérir naturellement, mais peut être réparée. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une armure-sentinelle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

FABRICATION

Une armure sentinelle se fabrique à partir de n'importe quelle armure lourde de maître. Une armure-sentinelle de taille M peut manier n'importe quelle arme de guerre de taille M ou G. Une armure-sentinelle de taille G peut manier n'importe quelle arme de guerre de taille G ou TC.

Le coût de fabrication d'une armure-sentinelle est de 40 000 po. Ce prix comprend l'armure de maître plus, éventuellement, un bouclier de maître. La fabrication nécessite une arme de guerre, mais celle-ci n'a pas besoin d'être l'œuvre d'un maître. L'assemblage de la créature nécessite la réussite d'un jet d'Artisanat (fabrication d'armures) (DD 25).

Le fabricant doit être au moins du niveau 15 et capable de lancer des sorts profanes. L'accomplissement du rituel coûte 800 PX au fabricant et fait intervenir les sorts *fabrication*, *quête* et *métamorphose universelle*.



Créature magique (froid) de taille G

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 18 m, vol 9 m (bonne)

CA : 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaques : 2 sabots (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)

Dégâts : sabot 1d6+1, morsure 1d6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Particularités : course dans le vent, créature du froid, esquive de projectiles, esquive instinctive, *feuille morte*, immunité contre le vent, télépathie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 13, Dex 12, Con 15, Int 13, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +10, Intimidation +7, Perception auditive +10, Sens de la nature +8

Dons : Attaque en vol, Vigilance

Milieu naturel/climat : montagnes

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou troupeau (5-20)

Facteur de puissance : 4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : 5-6 DV (taille M)

Au premier coup d'œil, un aspéri n'apparaît comme rien de plus qu'un cheval d'une beauté inhabituelle. Un aspéri peut être écriu, gris ou gris louvet avec une gracieuse crinière flottante argentée, blanche ou légèrement grise. Une seconde crinière de la même teinte que la première pousse depuis le garrot jusque sur le long des pattes avant de la créature.

Contrairement aux chevaux ordinaires, les aspéris sont des créatures magiques intelligentes. Ils vivent dans le froid éternel des hauts pics montagneux où ils galopent sur les glaciers et dans les cieux gelés. En suivant le vent dominant et en volant dessus, les aspéris peuvent se déplacer encore plus rapidement que leur vitesse de vol normale le leur permettrait. Leur pouvoir de « course dans le vent » leur a ainsi donné leur surnom de coursiers du vent.

L'aspéri typique appartient à un troupeau comptant plus de vingt membres, mais il passe la plus grande partie de

son temps à errer seul dans le ciel ou avec un ou deux compagnons choisis. Les hippogriffes et les griffons – les ennemis mortels des aspéris – sont toujours absents des montagnes où vivent les coursiers du vent. Ces derniers étant bien plus intelligents, ils s'arrangent, quelle qu'en soit la difficulté, pour chasser ou tuer leurs ennemis. Les aspéris n'aiment pas les rukhs, mais s'entendent assez bien avec les pégases. Néanmoins, les amitiés durables entre pégases et aspéris sont rares, car les chevaux ailés s'aventurent rarement dans les hautes montagnes froides où les coursiers du vent sont installés.

Un aspéri, s'il est capturé jeune et entraîné avec respect et considération, peut être dressé pour la monte. N'importe quel cavalier potentiel doit réaliser qu'une monture aspéri n'est pas un simple animal. C'est un être conscient, intelligent, avec des opinions et ses propres idées. Il s'attend à être considéré comme tel. En aucune circonstance, un aspéri n'acceptera un cavalier qui soit chaotique ou mauvais. Un paladin peut convaincre un coursier du vent adulte de le servir comme destrier de façon permanente, mais les aspéris matures acceptent en général de porter des cavaliers uniquement pour de courtes périodes, désirant garder leur indépendance.

Les aspéris possédant plus de 5 DV sont très rares. De telles créatures ont une robe scintillante qui renvoie la lumière comme de la neige ainsi qu'une queue et une crinière aux couleurs de l'arc-en-ciel.

COMBAT

Les aspéris sont d'inoffensives créatures par nature. Grâce à leur grande vitesse, leur réaction habituelle face au danger est tout simplement de s'envoler au loin.

Cependant, comme tous les chevaux, ils peuvent combattre furieusement lorsqu'ils sont excités. En combat, ils frappent et déchirent avec leurs sabots avant et la morsure de leur puissante mâchoire.

Les aspéris préfèrent combattre depuis les airs, ce qui leur donne un avantage significatif contre les adversaires au sol, si les circonstances sont bonnes. Non loin de leurs refuges montagneux, les aspéris cherchent toujours la meilleure opportunité pour attaquer les intrus lorsque ces derniers sont en haut d'une falaise ou en train d'escalader une saillie étroite. Les coursiers du vent utilisent des combinaisons de charges, de charge à mains nues, d'attaque en vol et de crocs-en-jambe (le tout depuis les airs) pour faire chuter leurs ennemis dans les précipices ou dans des crevasses glaciales. Ils préfèrent utiliser leur rapidité et leur agilité pour éviter le combat tant que les conditions ne sont pas à leur avantage.



Course dans le vent (Sur). Ce pouvoir a un effet proche de celui d'un sort de *marche dans les airs*. Lorsqu'un aspéri utilise course dans le vent, il gagne un bonus à sa vitesse de déplacement de +30 cm de vitesse de vol par tranche de 1,5 km/h de vent dominant, à condition qu'il se déplace dans le même sens qu'un vent d'une force supérieure à 30 km/h. Les vents contraires ne ralentissent pas la créature mais ne lui donnent aucun bonus de vitesse.

Créature du froid (Ext). Un aspéri est immunisé contre le froid, mais le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour diviser les dégâts par deux est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Esquive des projectiles (Ext). Un aspéri volant obtient un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques de projectile pendant n'importe quel round durant lequel il a entrepris une action de déplacement. S'il porte un cavalier, celui-ci bénéficie aussi de ce bonus. Le bonus dure jusqu'au prochain tour de jeu de l'aspéri.

Esquive instinctive (Ext). Grâce à sa vigilance surnaturelle un aspéri conserve son bonus de Dextérité même s'il est pris au dépourvu. De plus, il ne peut être pris en tenaille.

Feuille morte (Mag). Un aspéri peut utiliser *feuille morte* à concurrence de 4 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 4.

Immunité contre le vent (Ext). Les vents, qu'ils soient naturels ou magiques, n'ont aucun effet sur un aspéri sauf s'il choisit de les utiliser pour augmenter sa vitesse (voir *Course dans le vent* ci-dessus). Cet avantage s'applique aux tempêtes de montagnes, aux tempêtes magiques, aux cyclones élémentaires et tout autre effet similaire.

Télépathie (Sur). Un aspéri peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature ayant un score d'Intel-ligence d'au moins 1. Cette communication a une portée de 18 mètres et sa complexité est limitée par la valeur d'Intel-ligence de l'autre créature.

Un aspéri portant un cavalier galope sur l'air si doucement que ce dernier peut lancer des sorts sans avoir à faire de jet de Concentration, à la condition que l'aspéri n'attaque pas ou ne se lance pas dans une soudaine manœuvre aérienne.

DRESSER UN ASPÉRI

Les jeunes aspéris valent 7 000 po par tête. Ils deviennent adultes au même rythme que les chevaux. Un dresseur professionnel demande 2 000 po pour élever un aspéri ou pour l'entraîner à être monté.

Éduquer un aspéri nécessite un jet réussi de Dressage (DD 22 pour un jeune aspéri, DD 29 pour un adulte) et la coopération

volontaire de la créature. Un aspéri peut combattre alors qu'il porte un cavalier mais ce dernier ne peut attaquer en même temps sauf s'il réussit un jet d'Équitation.

Poids transportable. Une charge légère pour un aspéri représente 75 kg, une charge moyenne, entre 75 et 150 kg et une charge lourde entre 151 et 225 kg. Contrairement aux autres montures volantes, un aspéri peut toujours voler même lorsqu'il transporte une charge moyenne ou lourde, grâce à son pouvoir de course dans le vent.

AUTOMATE

Les automates sont des créatures construites pour le travail ou pour la guerre. Même s'ils sont apparemment proches des golems, ces créatures artificielles sont en fait très différentes. Elles sont construites avec une multitude d'engrenages et animés au moyen d'une puissante magie de l'ombre. Bien que les consciences venues des ombres qui pilotent les automates leur rendent parfois difficile l'interaction avec le monde physique, ils peuvent, par contre, être des adversaires redoutables.

COMBAT

Comme les golems, les automates sont des combattants stupides mais tenaces. Comme ils n'éprouvent aucune émotion en combat, on ne peut pas facilement les provoquer. Les automates n'utilisent pas d'armes, même si on leur en donne l'ordre. À la place, ils frappent toujours avec leurs membres, qui sont en soi de formidables armes.

Les automates suivent les ordres de leur créateur. Les créatures peut être directement commandées par leur créateur si ce dernier est dans un rayon de 18 m, qu'il est visible et audible de l'automate. Lorsqu'ils ne sont plus

commandés, les automates suivent la dernière instruction reçue du mieux qu'ils le peuvent. Néanmoins, ils ripostent toujours à toute attaque dirigée contre eux. Habituellement, le créateur donne à ses automates un ensemble simple d'instructions pour contrôler ses activités pendant son absence (comme « testez dans cette zone et attaquez toute créature qui y pénètre » ou « attaquez toutes les créatures bipèdes que vous voyez », ou encore « frappez le gong et attaquez », et ainsi de suite).

Créature artificielle.

Un automate est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le

sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les

effets de mort, les effets de type

nécromancie et tous les effets qui s'accom-

pagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte



	Pulvériseur	Marteleur
Dés de vie :	3d10 (16 pv)	5d10 (27 pv)
Initiative :	+0	+0
Vitesse de déplacement :	12 m	6 m
CA :	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21
Attaques :	2 coups (+7 corps à corps)	1 coup (+10 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d6+5	coup 2d8+10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	hurlement sonique	
Particularités :	créature artificielle, défaillances, vision aveugle (12 m)	créature artificielle, défaillances
Jets de sauvegarde :	Réf +1, Vig +1, Vol +0	Réf +1, Vig +1, Vol +0
Caractéristiques :	For 21, Dex 11, Con -, Int -, Sag 9, Cha 4	For 25, Dex 11, Con -, Int -, Sag 9, Cha 4
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)
Facteur de puissance :	3	3
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-8 DV (taille M), 9 DV (taille G)	6-8 DV (taille M), 9-15 DV (taille G)

les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un automate possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Défaillances (Ext). La conscience originaire des ombres qui anime un automate est instable, tout comme la conscience d'un simulacre. La créature est donc parfois lente à réagir lorsque l'environnement change autour d'elle. À chaque début de round durant lequel l'automate tente d'agir, lancez un 1d20. Sur un résultat de 11 ou plus, il agit normalement. Sinon il n'agit pas.

PULVÉRISÉUR

L'automate pulvériseur était destiné à l'origine à être une machine à miner. Son hurlement sonique avait été conçu pour rendre la pierre friable et ses foreuses pour terminer le travail de démolition. Grâce à son pouvoir de vision aveugle, cette créature artificielle est particulièrement efficace sous terre.

Un pulvériseur ressemble un homard métallique doté de quatre pattes, mais de foreuses à pointes plutôt que de pinces. À la place de la tête, il a une ouverture ronde au sommet de son corps par laquelle il émet son attaque sonique.

Combat

Quand il attaque, un pulvériseur utilise son hurlement sonique puis s'avance pour utiliser son attaque de coup contre tout adversaire qui remue encore. Les groupes de ces créatures représentent une véritable menace sur un champ de bataille puisqu'une ou plusieurs peuvent reculer et hurler tous les rounds alors que les autres sont au contact avec les ennemis.

Hurlement sonique (Ext). Une fois par round et par une action simple, un pulvériseur peut lâcher un cône d'énergie sonique d'une longueur de 9 mètres. Tout ce qui se trouve dans le cône subit 1d8 points de dégâts de son. De plus, toute créature dans le cône qui échoue à un jet de Vigueur (DD 13) est étourdie pendant un round (cette valeur intègre un bonus racial de +5 pour le DD du jet de sauvegarde).

Vision aveugle (Ext). Un pulvériseur est aveugle, mais il se déplace et combat aussi bien qu'une créature dotée de vue en utilisant un sonar semblable à celui d'une chauve-souris. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 12 mètres. Un pulvériseur n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Un sort de silence réprime ce pouvoir.

MARTELEUR

Le marteleur a vaguement forme humaine. C'est une machine de guerre bipède dérivée d'un autre automate originellement conçu pour la construction et le transport d'objets lourds. L'un des bras de la créature se termine par une pince massive (ou une griffe) alors que l'autre est un marteau encore plus massif.

Combat

Les marteleurs ne sont pas construits pour des manœuvres tactiques élaborées, mais ils n'en sont pas moins de redoutables opposants. Sur un champ de bataille, les commandants indiquent simplement l'ennemi à des groupes de ces créatures artificielles et les laissent aller.

Le puissant bras marteleur qui donne son nom à ces automates est une terrible invention : lourde, solide et mortelle. Le bras doté d'une pince est utilisé habituellement pour soulever des objets. Les marteleurs ne peuvent attaquer qu'avec un seul bras à la fois. Par contre, bien qu'ils puissent frapper d'un bras ou de l'autre, ils préfèrent leur bras marteleur pour attaquer.

AVOLAKIA

Aberration de taille G

Dés de vie :	10d8+30 (75 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	6 m
CA :	18 (-1 taille, +3 Dex, +6 parade), contact 18, pris au dépourvu 15
Attaques :	morsure (+10 corps à corps), 8 griffes (+8 corps à corps)
Dégâts :	morsure 2d6+4 et venin, griffes 1d4+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, suggestion, venin

Particularités : *aum défensive*, immunités, régénération (4), résistance au feu (10), RM 21, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +12

Caractéristiques : For 19, Dex 16, Con 17, Int 16, Sag 21, Cha 22

Compétences : Bluff +14, Concentration +14, Connaissance des sorts +11, Diplomatie +18, Intimidation +8, Psychologie +18

Dons : Attaques multiples, Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-8) ou tribu (4-24, plus 3-30 zombis, 2-12 nécrophages et 1-6 momies).

Facteur de puissance : 10

Trésor : pièces normales, biens normaux, objets normaux (x2)

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

L'avolakia est une créature écœurante qui combine les pires aspects d'un ver, d'une pieuvre et d'un insecte. Il a une intelligence exceptionnelle ainsi que de la sagesse et du bagout. Les avolakias sont experts dans l'infiltration des sociétés humanoïdes, ce qu'ils font pour toutes sortes de raisons malveillantes.

Un avolakia est haut de 3 mètres. Son corps vermiforme est blême et grisâtre, luisant d'une sécrétion jaunâtre. La créature se tient droite et se déplace à l'aide de six tentacules suintants, chacun d'eux se terminant par un œil jaune à multiples facettes. Sa tête se compose d'une enveloppe de chair qui protège un ensemble de trois mandibules vicieusement crochues. Huit longs bras arachnéens, munis de petites griffes insectoïdes ressemblant un peu à des mains humaines, émergent d'un ensemble de plis approximativement au niveau de la moitié du corps de la créature. Un avolakia empest la moisissure et la pourriture.

Bien qu'ils puissent digérer de la chair vivante ou morte, les avolakias trouvent les deux écœurantes et n'ont recours à une telle sustentation que contraints et forcés. Ils préfèrent manger de la viande de mort-vivant (leur plat préféré étant de la chair « fraîche » de zombi).

Les avolakias parlent leur propre langage (une langue gargouillante et gutturale à la fois). Beaucoup d'entre eux comprennent le commun des Profondeurs et d'autres langages, même s'ils n'ont pas les organes vocaux qui leur permettent de les parler. Cependant, avec le pouvoir magique de *métamorphose*, un avolakia peut endosser un aspect ayant la possibilité de parler tous les langages qu'il désire. Ce pouvoir magique renforce ses compétences de déguisement et l'aide à préparer des embuscades pour des adversaires imprudents.

COMBAT

Un avolakia préfère lancer des sorts ou utiliser ses pouvoirs magiques à distance alors que ses suivants morts-vivants combattent au corps à corps avec l'ennemi. S'il est acculé au corps à corps, un avolakia utilise sa morsure empoisonnée et fouette à

l'aide de ses huit griffes. La créature choisit parfois d'utiliser son venin contre quelques adversaires, pour ensuite endosser une forme humanoïde et utiliser son pouvoir magique de suggestion pour les soumettre à sa volonté.

Pouvoirs magiques. *Baiser de la goule*, *contact glacial*, *destruction de mort-vivant*, *détection de la magie*, *frayeur*, *immobilisation de morts-vivants*, *lecture de la magie*, *main spectrale*, *manipulation à distance*, *métamorphose* (seulement des formes humanoïdes) et *préservation des morts à volonté* ; *animation des morts*, *baiser du vampire*, *création de mort-vivant* et *énergie négative* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 14, jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort.

Suggestion (Mag). Lorsqu'il est sous une forme humanoïde, la voix d'un avolakia est mélodieuse et hypnotique. En parlant d'un ton apaisant à une créature qui le comprend, dans son périmètre, l'avolakia crée un effet identique à un sort de suggestion à incantation rapide (niveau de lanceur de sorts 10, jet de Volonté DD 19). Un adversaire regardant la créature dans les yeux pendant qu'elle instille sa suggestion a un malus de -2 à son jet de sauvegarde. Un avolakia peut utiliser ce pouvoir magique un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (en général 6 fois par jour).

Venin (Ext). Un avolakia inocule son venin (jet de Vigueur DD 18) lors de chaque attaque de morsure réussie. L'effet initial

est un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Sagesse et l'effet secondaire est un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Sagesse.

Aura défensive (Mag). Un avolakia bénéficie d'un bonus de parade de +6 à la classe d'armure. Ce pouvoir magique est toujours actif.

Immunités (Sur). Grâce à son contact permanent avec les morts-vivants l'avolakia a développé des immunités contre le froid, la maladie, l'absorption d'énergie et la paralysie.

Régénération (Ext). Un avolakia subit des dégâts normaux provenant de l'acide, du feu et de l'électricité.

Résistance au feu (Ext). Le limon qui suinte en permanence de l'avolakia lui assure une résistance au feu de 10. Il aide aussi la créature à s'échapper plus facilement (voir les compétences plus bas).

Compétences. Grâce au limon qui suinte en permanence de l'avolakia, ce dernier bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 sur les jets d'Évasion.

LA SOCIÉTÉ DES AVOLAKIAS

Les avolakias se regroupent en petites tribus dans les recoins de la terre. Ils adorent créer et modifier des morts-vivants de toutes sortes qu'ils utilisent autant pour la nourriture que pour la défense. Les prêtres avolakias font un bon usage du sort *création de mort-vivant dominant*, pour créer des momies, des spectres, des vampires et



des fantômes. Ils équipent ces morts-vivants dominants avec des armes magiques, des armures et des objets puissants qui les aident à défendre le territoire des avolakias.

La plupart des avolakias vénèrent Kyuss, une quasi-divinité assez peu connue. Malgré le fait que son statut divin ne lui permette pas d'accorder des sorts, beaucoup de prêtres avolakias sont relativement puissants et tirent leurs sorts d'une source inconnue. Les avolakias sont si pressés d'élever Kyuss au niveau de dieu qu'ils cherchent activement à recruter de nouveaux adorateurs pour son culte. Les créatures établissent généralement des camps sous des villes des races de la surface, et utilisent ensuite leurs pouvoirs magiques de *métamorphose* et de *suggestion* pour infiltrer les zones visées. Souvent, un groupe d'avolakias infiltre les institutions religieuses locales et prend le contrôle des rites funéraires de la communauté. S'ils y arrivent, ils ont alors accès à un grand nombre de morts qui leur permettent de créer de nouveaux morts-vivants. De plus, les avolakias déguisés sont en position parfaite pour corrompre des membres choisis de la communauté et les endoctriner lentement au profit du culte de Kyuss.

Les avolakias ont aussi des relations avec les autres races de l'Outreterre. Certaines, comme les drows, sont infiltrées de la même manière que les races de la surface. Avec d'autres, comme les flagelleurs mentaux, ils proposent ouvertement des alliances dont le bénéfice sera mutuel. Un accord typique entre des flagelleurs mentaux et les avolakias peut stipuler que les deux groupes chassent des êtres intelligents. Les flagelleurs mentaux consomment le cerveau des infortunées victimes puis donnent les corps aux avolakias qui les utilisent pour en faire des morts-vivants. Cependant de telles alliances ont tendance à ne pas durer, surtout lorsque les flagelleurs mentaux réduisent en esclavage leurs captifs sur de longues périodes avant de dévorer leur cerveau ou lorsque les avolakias tuent quelques flagelleurs mentaux pour en faire de puissantes créatures mortes-vivantes.

PERSONNAGES AVOLAKIAS

La classe favorite des avolakias est celle d'ensorceleur mais les prêtres avolakias sont aussi courants et les chefs de tribus sont toujours des prêtres de Kyuss. Les lanceurs de sorts avolakias de n'importe quel genre cherchent à s'orienter la nécromancie. Même s'ils peuvent choisir n'importe quel domaine de Kyuss (Dupejé, Mal, Magie ou Mort), la majorité s'oriente vers Mal et Mort.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage avolakia est égal à son niveau de classe global + 15. Ainsi, un ensorceleur avolakia de niveau 1 a un NPE de 16 et il est équivalent à un personnage de niveau 16.

BANSHEE

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 26d12 (169 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : vol 24 m (bonne)

CA : 16 (+3 Dex, +3 parade), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaques : contact intangible (+16 contact au corps à corps)

Dégâts : contact intangible 1d8/19-20 et diminution permanente de 1d4 points de Charisme.

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aspect terrifiant, diminution permanente du Charisme, plainte

Particularités : détection des vivants, flétrissement des plantes, intangible, mort-vivant, RM 28

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +8, Vol +19

Caractéristiques : For -, Dex 17, Con -, Int 16, Sag 15, Cha 17

Compétences : Acrobaties +16, Détection +24, Discrétion +13, Équilibre +5, Fouille +23, Perception auditive +24, Saut +2, Scrutation +13, Sens de l'orientation +7

Dons : Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou fratrie (3-4)

Facteur de puissance : 17

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 27-52 DV (taille M)

Une banshee est l'esprit d'un individu égoïste, doté d'une forte volonté et de race humanoïde. À cause de la fureur qu'elle entretient suite à la perte de sa propre vie, elle adore apporter la mort à toute créature vivante qu'elle rencontre.

Cette créature apparaît comme l'image translucide de la forme qu'elle avait de son vivant. Avec le temps, l'image de la banshee a tendance à devenir de plus en plus floue et indistincte, même si la créature reste reconnaissable en tant qu'humanoïde.

La simple présence d'une banshee crée un voile sur le paysage l'entourant. Sa propriété de stopper la pousse des plantes, combinée à sa plainte mortelle, réduit les terres avoisinantes à une lande désolée et à un champ de ruines. Essentiellement pour cette raison, beaucoup de cultures considèrent un flétrissement soudain des plantes comme un présage funeste.

COMBAT

Les banshees détestent toutes les choses vivantes d'une force démoniaque et elles sont prêtes à attaquer toute personne assez folle pour traverser leur territoire. Une banshee utilise habituellement son aspect terrifiant pour chasser les adversaires les moins puissants. Ensuite, elle emploie sa plainte hurlante une ou plusieurs fois pour blesser ceux qui restent. Enfin, elle achève les intrus par une diminution permanente du Charisme en corps à corps. Si elle est dépassée, la créature fuit sous terre, en général dans un refuge funéraire complètement enterré.

Aspect terrifiant (Sur). N'importe quelle créature vivante dans un rayon de 18 mètres qui voit une banshee doit réussir un jet de Vigueur (DD 26) pour éviter une diminution permanente de 1d4 points de Force, 1d4 points de Dextérité et 1d4 points de Constitution. Une personne qui a réussi son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être affectée par l'aspect terrifiant de cette même banshee pendant 24 heures.

Diminution permanente du Charisme (Sur). Un individu touché par une banshee doit faire un jet de Vigueur (DD 26) pour éviter une diminution permanente de 1d4 points de Charisme (ou 2d4 en cas de coup critique). La banshee se guérit de 5 points de dommage (10 points en cas de coup critique) à chaque fois qu'elle draine du Charisme, gagnant les points en excès comme points de vie temporaires.

Plainte (Sur). Pendant la nuit, une banshee peut lancer une plainte mortelle. Cette attaque peut tuer plus de dix-huit créatures

vivantes dans un rayon de 9 mètres autour de la banshee ou dans un cône de 18 mètres de long devant elle, au choix de la créature. Un jet de Vigueur réussi (DD 26) annule les effets. Une fois que la banshee a hurlé sa plainte, elle doit attendre 1d4 rounds avec de pouvoir recommencer et elle ne peut le faire que trois fois par jour.

Détection des vivants (Mag). Cette particularité fonctionne comme le sort *communication avec la nature* excepté qu'il ne détecte que les créatures vivantes et que la portée est de 750 mètres. La banshee peut utiliser *détection des vivants* trois fois par jour.

Flétrissement des plantes (Sur). Une fois par jour, une banshee peut flétrir toutes les plantes normales dans un rayon de 750 mètres. Par ailleurs, ce pouvoir fonctionne comme une version flétrissante du sort *rabougrissement des plantes* (niveau de lanceur de sorts 18).

Intangible. Une banshee ne peut être blessée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Une banshee peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Une banshee se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Une banshee est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Une banshee ne peut être rappelée à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 m.

BIE

Les bies sont des humanoïdes à l'apparence d'insectes connus pour leur côté industriels et leur structure sociale complexe. Ils sont communément appelés le « peuple abeille ». Leur société a une philosophie expansionniste (ce qui pose un problème à ceux qui vivent dans les régions où ils s'installent). Plutôt que d'avoir recours à la guerre, ils préfèrent surpasser leurs rivaux grâce à une ingéniosité et une application supérieures.

Un bie est un croisement entre un elfe et une abeille. Un vassal ou une reine mesure 2 mètres de haut, a des bras et des jambes fins mais musculeux. Un soldat fait au moins 3 mètres et est

considérablement mieux bâti que n'importe quel représentant des deux autres variétés. Les mains et les pieds d'un bie ont quatre doigts chaque. Son corps est couvert d'une fourrure hérissée, colorée en bandes noires et jaunes. La tête de cette créature ressemble à celle d'un elfe, à la différence que les bies ont des yeux noirs à facettes et de longues antennes. Comme une abeille, un bie a de longues ailes translucides.

Les bies parlent le commun, l'elfe et le sylvestre.

COMBAT

Tous les bies préfèrent attaquer du ciel, faisant des attaques à distance et des assauts soniques contre leurs adversaires à terre. S'ils sont forcés de combattre au sol, ils coordonnent leurs attaques pour faire le meilleur usage de leurs armes à distance (et des sorts pour ceux qui sont capables d'en lancer). Au corps à corps, ils préfèrent grouiller autour des opposants particulièrement forts et les piquer avec leur poison affaiblissant. Les bies combattent jusqu'à la mort parce qu'ils pensent que la couardise sur le champ de bataille peut damner la ruche. Ils portent rarement une armure car elle les gêne pour voler.

Bourdonnement (Sur). Par une action complexe, un bie peut battre des ailes pour créer un bourdonnement vibrant dans une étendue de 18 mètres de rayon. Toute créature dans la zone d'effet doit faire un jet de Volonté (voir plus bas pour le DD) ou s'endormir comme sous l'effet d'un sort de *sommeil*. Il n'y a pas de limite de durée de vie pour cet effet. Les bies sont immunisés contre leur propre attaque de bourdonnement comme contre celui d'autres bies.

Étreinte (Ext). Si un bie réussit deux attaques de griffes contre une même créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (voir plus bas pour les modificateurs de lutte). S'il réussit à assurer sa prise, il peut frapper automatiquement de son dard. Le bie a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes et de dard chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Esprit de ruche (Ext). Tous les bies dans un périmètre de 40 km autour de leur reine sont en communication constante. Si l'un d'eux a conscience d'un péril, tous les autres sont immédiatement prévenus. Au sein d'un groupe, il suffit qu'un seul ne soit pas pris au dépourvu pour qu'aucun ne le soit. De même, il faut tous les prendre en tenaille pour que la manœuvre fonctionne.

VASSAL

Les vassaux sont les prolétaires de la société des bie. Ce sont eux qui exécutent le travail ingrat pour la ruche. Ils recueillent le pollen, entretiennent la cité ruche, et obéissent à tous les ordres de leur reine. Les vassaux produisent tous les biens nécessaires pour la société bie, ils accomplissent des tâches ordinaires ou spécialisées,



	Vassal	Soldat	Reine
	Humanoïde monstrueux de taille M	Humanoïde monstrueux de taille G	Humanoïde monstrueux de taille M
Dés de vie :	1d8 (4 pv)	6d8+18 (45 pv)	14d8+42 (105 pv)
Initiative :	+1	+1	+5
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 18 m (moyenne)	12 m, 27 m (bonne)	12 m, vol 24 m (bonne)
CA :	11 (+1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 10	10 (-1 taille, +1 Dex), contact 10, pris au dépourvu 9	11 (+1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 10
Attaques :	2 griffes (+1 corps à corps), dard (-4 corps à corps) ; ou fléau d'armes léger (+1 corps à corps), dard (-4 corps à corps) ; ou javeline (+2 distance)	2 griffes (+11 corps à corps), dard (+6 corps à corps) ; ou très grand corsègue (+11/+6 corps à corps), dard (+6 corps à corps) ; ou très grand arc long composite de force (bonus de For +6) (+7/+2 distance)	2 griffes (+18 corps à corps), dard (+13 corps à corps) ; ou serpe (+18/+13/+8 corps à corps), dard (+13 corps à corps) ; ou arc composite long de force (bonus de For +4) (+16/+11/+6 distance)
Dégâts :	griffes 1d4, fléau d'armes léger 1d8, dard 1d6 et venin, javeline 1d6	griffes 1d6+6, très grand corsègue 2d6+9/x3, dard 1d8+3 et venin, très grand arc composite long de force (bonus de For +6) 2d6+6/x3	griffes 1d6+4, serpe 1d6+4, dard 2d4+2 et venin, arc composite long de force (bonus de For +4) 1d8+4/x3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m (4,5 m avec le corsègue)	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	bourdonnement, étreinte, venin	ailes-tempêtes, bourdonnement, étreinte, venin	bourdonnement, étreinte, venin, sorts
Particularités :	esprit de ruche, vision dans le noir (18 m)	ennemi spécial, esprit de ruche, réduction des dégâts (5/+1), vision dans le noir (18 m)	vision dans le noir (18 m), réduction des dégâts (10/+1), esprit de ruche, RM 21
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +0, Vol +4	Réf +6, Vig +5, Vol +6	Réf +10, Vig +9, Vol +14
Caractéristiques :	For 11, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 9	For 22, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 12, Cha 13	For 18, Dex 13, Con 16, Int 15, Sag 21, Cha 18
Compétences :	Artisanat (un au choix) +4, Connaissances (une au choix) +2, Fouille +4, Perception auditive +5, Psychologie +4, Sens de la nature +7, Sens de l'orientation +6, Sens de la nature +5	Connaissances (une au choix) +1, Détection +6, Perception auditive +6, Psychologie +4, Sens de la nature +7, Sens de l'orientation +6	Concentration +13, Connaissances (deux au choix) +10, Détection +6, Diplomatie +6, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +10, Sens de la nature +13
Dons :	Esquive	Attaque en vol, Esquive	Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, un don de création d'objets au choix, un don de métamagie au choix
Milieu naturel/climat :	collines, déserts et plaines tempérés ou chauds	collines, déserts et plaines tempérés ou chauds	collines, déserts et plaines tempérés ou chauds
Organisation sociale :	solitaire, paire, équipe (3-8), groupe (10-40)	solitaire, paire, équipe (3-8) ou groupe (10-20)	solitaire ou ruche (1, plus 20-100 vassaux et 5-30 soldats)
Facteur de puissance :	2	6	12
Trésor :	normal	normal	normal (x2)
Alignement :	généralement loyal	généralement loyal	généralement loyal
Évolution possible :	par la classe de personnage	par la classe de personnage	par la classe de personnage

et font progresser la culture ainsi que la technologie de la cité ruche. Quelques uns choisissent de laisser derrière eux leurs tâches vulgaires pour poursuivre des voies plus individualistes comme la philosophie, l'art, la religion et la politique. Ces bies forment un conclave d'élite appelé la cour des vassaux, qui ne rend de compte qu'à la reine directement et lui sert de conseil.

Combat

Sauf s'ils reçoivent l'ordre d'attaquer, les vassaux fuient les combats pour avertir la ruche du danger. Quand ils sont armés pour la guerre, ils se battent avec des fléaux d'armes légers.

Bourdonnement (Sur). Jet de Volonté (DD 9).

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un vassal est de +1.

Venin (Ext). Un vassal inocule son venin (jet de Vigueur DD 10) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force).

SOLDAT

Ces créatures représentent le tiers de la population bie d'une cité ruche. Les soldats forment l'armée de la reine, la première et la dernière ligne de défense pour leur ruche. Ils sont entraînés pour répondre immédiatement à n'importe quel danger. Les soldats considèrent toutes les civilisations proches comme des menaces et les visiteurs importuns avec une lourde suspicion.

Combat

Les soldats bies sont souvent appelés les ailes-tempêtes à cause du bruit terrible qu'ils font lors d'une bataille. Ils préfèrent affronter une menace en utilisant d'abord leur attaque d'ailes-tempêtes et leurs arcs, ensuite au corps à corps avec leur corsèque et leur dard selon les cas.

Aile-tempête (Sur). Par une action complexe, un soldat en vol peut se stabiliser et produire une attaque sonique destructive avec ses ailes. Cette attaque inflige 6d6 points de dégâts à tous (sauf à d'autres bies) dans une étendue de 12 mètres de rayon (jet de Réflexes DD 16 pour diviser par deux les dégâts). Une fois qu'un soldat a utilisé ce pouvoir, il doit attendre 1d4 rounds avant de l'utiliser à nouveau.

Bourdonnement (Sur). Jet de Volonté (DD 14).

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un vassal est de +16.

Venin (Ext). Un soldat inocule son venin (jet de Vigueur DD 16) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 2d4 points de Force).

Ennemi spécial (Ext). Un soldat bie peut sélectionner un type de créature en tant qu'ennemi spécial. Ce pouvoir est similaire à celle d'ennemi juré du rôdeur, et le soldat peut choisir dans la même liste (voir le tableau du rôdeur dans le Chapitre 3 du *Manuel du Joueur*). Chaque soldat ne peut choisir qu'un ennemi spécial.

Le soldat reçoit un bonus de +3 sur tout les jets de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Sens de la nature lorsqu'il utilise ces compétences contre son ennemi spécial. De même, un soldat obtient le même bonus sur les jets de dégâts d'arme contre les créatures du type sélectionné.

REINE

Au sommet de n'importe quelle société bie, il y a une reine qui règne avec un pouvoir absolu. Tous les bies dans son royaume vivent et meurent sur ordre. Même si elle est née pour gouverner, la reine typique cherche le conseil de sa cour avant de prendre une décision cruciale.

La reine sélectionne une équipe parmi sa cour de vassaux et élève personnellement les futures reines. Chaque cité ruche garde entre une et cinq jeunes reines en plus de la régnante. Chacune de ces jeunes reines a les mêmes caractéristiques qu'un vassal.

Combat

Une reine bie lance de puissants sorts lorsqu'elle est menacée. Son venin est plus virulent que n'importe quel autre bie. Quoi qu'il en soit, elle combat rarement car elle dépend avant tout de ses soldats pour la défendre.

Bourdonnement (Sur). Jet de Volonté (DD 21).

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'une reine est de +18.

Venin (Ext). Une reine inocule son venin (jet de Vigueur DD 20) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d2 points de Force).

Sorts. Une reine bie peut lancer des sorts divins comme un druide de niveau 16 (sorts/jour 6/7/6/6/5/5/3/3/2 ; jets de sauvegarde DD 15 + niveau de sort).

LA SOCIÉTÉ DES BIES

La cité ruche est le moyeu central dans la société surmenée des bies. Les vassaux vrombissent ici et là, s'assurant que toutes les

fonctions vitales de la ville sont assurées alors que des patrouilles de soldats vigilants garantissent la paix contre toute menace venue de l'extérieur.

Les bies sont hautement impérialistes, même s'ils sont moins intéressés par la domination d'autres races que par la construction de nouvelles cités ruches. Quoi qu'il en soit, ce but les met en conflit avec à peu près toutes les autres races qu'ils rencontrent. Les sociétés sur leur chemin doivent se battre pour leur espace vital et leurs ressources ou être repoussées par la civilisation bie.

Quand une cité ruche devient trop grande, l'une des jeunes reines se voit confier une substance appelée gelée royale qui la transforme en une reine à part entière. Elle choisit alors vingt vassaux, cinq soldats et part pour bâtir une nouvelle cité ruche dans une zone explorée par avance.

PERSONNAGE BIES

Même si la société bie est extrêmement rigide, il y a assez de liberté au sein d'une ruche pour autoriser un individu bie à choisir sa profession. De fait, relativement peu de bies souhaitent progresser en tant que personnage. Pour ceux qui le font, les classes préférées sont druide pour les reines ou les vassaux et rôdeur pour les soldats.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage bie est égal à son niveau de classe global, plus le modificateur approprié : vassal +3, soldat +11, reine +21. Par exemple, un vassal druide de niveau 1 a un NPE de 4 et est équivalent à un personnage de niveau 4.



Créature artificielle de taille TP**Dés de vie :** 2d10 (11 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 6 m, vol 15 m (bonne)**CA :** 15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12**Attaques :** orties (+1 corps à corps)**Dégâts :** orties 1d4+2 et poison**Espace occupé/allonge :** 75 cm x 75 cm/0 m**Attaques spéciales :** poison**Particularités :** créature artificielle**Jets de sauvegarde :** Réf +3, Vig +0, Vol +1**Caractéristiques :** For 7, Dex 16, Con —, Int 8, Sag 13, Cha 11**Milieu naturel/climat :** terre ferme (mais souvent en forêt)**Organisation sociale :** solitaire**Facteur de puissance :** 1**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours neutre (comme son créateur)**Évolution possible :** 3-6 DV (taille TP)

Les boguns sont de petits serviteurs de la nature créés par les druides. Comme les homoncules, ce sont des extensions de leurs créateurs. Ils ont donc le même alignement et les mêmes liens que leurs maîtres envers la nature.

Les boguns ont l'apparence de tas de compost de forme vaguement humanoïde. Leur créateur détermine leurs traits précisément mais en moyenne, ils mesurent environ 45 cm de haut et sont dotés d'ailes d'une envergure de 60 cm. Leur peau est couverte d'orties et de branches. Des carapaces d'insectes, des plumes, des écailles et tous autres détritiques de la forêt peuvent faire partie de leur corps.

Les boguns ne combattent pas particulièrement bien, mais ils peuvent faire des actions simples comme attaquer, porter un message ou ouvrir une porte ainsi qu'une fenêtre. La plupart du temps, les créatures obéissent simplement aux ordres de leur maître. À cause de leur conscience indépendante et de leur maigre volonté, leur comportement n'est pas entièrement prévisible. En de rares occasions (5% du temps), un bogun peut refuser d'accomplir une tâche particulière. Dans ce cas, son créateur doit faire un jet de Diplomatie (DD 11) pour convaincre la créature de coopérer. Un succès indique que le bogun accomplira la tâche demandée. Un échec signifie qu'il fera exactement l'opposé ou qu'il refusera de faire quoi que ce soit pendant 24 heures (au choix du MD).

Les boguns ne peuvent pas parler mais lors de leur fabrication, un lien télépathique se crée avec leur créateur. Ils savent tout ce que leur créateur savent et peuvent lui communiquer tout ce qu'ils voient et entendent à condition d'être à 450 mètres ou moins l'un de l'autre. Les boguns ne s'éloignent jamais de plus de cette distance de leur créateur de leur

propre chef, bien qu'on puisse les y obliger. Ils feront alors tout ce qui est en leur pouvoir pour retrouver le contact avec leur créateur.

Toute attaque détruisant un bogun inflige 2d10 points de dégâts à son créateur. Si son créateur est tué, le bogun meurt aussi et son corps se disloque en un tas de végétation pourrissante.

COMBAT

Un bogun n'a que de faibles compétences offensives puisque son but premier est surtout d'accomplir de petites tâches. Quoi qu'il en soit, il est capable d'attaquer, soit sur ordre de son créateur, soit pour se défendre.

Un bogun tente habituellement de fuir les combats. S'il ne peut s'échapper, il attaquera ses adversaires en les fouettant avec ses orties empoisonnées.

Poison (Ext). Les orties d'un bogun délivrent un venin urticant (Jet de Vigueur DD 11) lors de chaque attaque réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Dextérité). Le créateur du bogun est immunisé contre son poison.

Créature artificielle. Un bogun est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption

d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Même s'il est constitué de matière végétale, le bogun n'est pas une plante et n'est donc pas sujet aux sorts qui n'affectent que les plantes ou les créatures végétales. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un bogun possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 m.

CONSTRUCTION

Contrairement à un homoncule, un bogun est fabriqué à partir des matières naturelles que l'on peut trouver dans toutes les forêts. Il n'y a ainsi pas de coût en pièces d'or à payer pour sa création. Tous les matériaux utilisés deviennent une partie intégrante du bogun.

Le créateur doit être au moins du niveau 7 et posséder le don Création d'objets merveilleux. Avant de lancer un quelconque sort, le créateur doit modeler une forme physique à l'aide de matière végétale vivante (ou qui le fut) pour contenir l'énergie magique. Une partie du créateur comme une

mèche de cheveux ou une goutte de sang doit être incluse dans la première mouture du mannequin.

Le créateur peut assembler le corps ou le faire faire par quelqu'un



d'autre. La création du mannequin nécessite un jet d'Artisanat (vannerie) ou d'Artisanat (tissage) (DD 12).

Une fois que le corps est terminé, le créateur doit l'animer grâce à un très long rituel magique qui dure une semaine complète. Il doit travailler au moins 8 heures tous les jours dans une complète solitude, dans un Bosquet. Toute interruption provenant d'une autre créature consciente annule la magie. Si le créateur a lui-même fabriqué le corps de la créature, la conception et le rituel peuvent être accomplis en même temps.

Quand il ne travaille pas activement au rituel, le créateur doit se reposer et ne peut faire aucune activité si ce n'est manger, dormir ou parler. Ne pas accomplir le rituel une seule journée provoque l'échec du procédé. Dans ce cas, le rituel doit être recommencé depuis le début mais le corps fabriqué pour le rituel précédent peut être réutilisé.

Le dernier jour du rituel, le créateur doit personnellement lancer les sorts de contrôle des plantes, façonnage du bois, genèse d'un bogun (voir ci-dessous). Ces sorts peuvent venir d'une source extérieure comme des parchemins, plutôt que d'être préparés, à la convenance du créateur.

CRÉATION DE BOGUN

Invocation (création)

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Effet : une créature artificielle de taille TP

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Création de bogun permet d'animer un petit mannequin que le jeteur de sorts aura fabriqué à partir de matière végétale. C'est le sort final nécessaire à la création d'un bogun. Reportez-vous à la description du bogun plus haut, pour plus de détails.

Composante matérielle : le mannequin à partir duquel on désire créer le bogun.

Coût en PX : 25 PX.

BRAXAT

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 10d8+50 (95 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaques : très grande massue (+16/+11 corps à corps), corne (+10 corps à corps)

Dégâts : très grande massue 2d6+9, corne 1d8+3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : décharge mentale, facultés psioniques, pouvoirs magiques, souffle

Particularités : réduction des dégâts (10/+1), télépathie, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +10

Caractéristiques : For 23, Dex 12, Con 20, Int 15, Sag 12, Cha 11

Compétences : Détection +13, Intimidation +9, Perception auditive +12, Saut +11, Sens de la nature +10

Don : Arme de prédilection (très grande massue), Attaque en puissance (S), Expertise du combat (S), Science de la charge à mains nues, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : déserts et montagnes

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-6), escouades (7-12) ou tribus (20-80)

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

Les braxats sont de violents chasseurs nocturnes qui rôdent dans les régions montagneuses et désertiques. Ces humanoïdes dangereux et mauvais chassent exclusivement des êtres intelligents qu'ils prennent grand plaisir à torturer, tuer et manger. Leur goût pour la viande humaine peut les amener au cœur de terres civilisées où les proies sont nombreuses et faciles à prendre.

Les braxats sont de massifs humanoïdes bipèdes ressemblant à des sauriens. Une fois adultes, ils dépassent en taille certains géants, car ils mesurent jusqu'à 4,50 mètres de haut. Leurs traits sont une combinaison de ceux d'un rhinocéros et d'un coléoptère couvert de pointes. Le sommet de leur tête et de leur dos sont dotés de plaques de cuir épais parsemées de pointes. Leur nez porte une corne massive qui remonte haut vers le front.

Les braxats ne respectent ni la loi ni l'autorité et ils ne craignent personne. Leur force imposante, leurs pouvoirs psioniques, leur réduction des dégâts les rendent presque invincibles. Il n'est pas inhabituel qu'une simple bande d'entre eux détruise de nombreuses communautés humanoïdes au cours d'une année.

Parfois, quelques survivants aux raids des braxats se regroupent et tentent de traquer les créatures, mais ils ne réussissent que rarement à obtenir vengeance. Des aventuriers expérimentés ont été connus pour avoir chassé le braxat pour le sport, testant leur expérience et leur intelligence contre l'ingéniosité maligne et les pouvoirs psioniques des créatures. Comme certains chasseurs l'ont découvert à leurs dépens, les braxats sont très habiles pour se protéger à l'aide de pièges mortels et d'embuscades. La plupart de ces chasses se terminent en victoire pour les chasseurs, qui ramènent des cornes en guise de trophée. Ces cornes n'ont aucune valeur en elles-mêmes mais des artistes en font parfois des sculptures complexes et les vendent comme objets d'art.

Les braxats parlent le géant, et quelques-uns parmi les plus civilisés d'entre eux font l'effort d'apprendre aussi le commun.

COMBAT

Les braxats adorent la chasse. Ils se délectent de la peur de leurs victimes et aiment à prolonger l'agonie de leurs proies en les traquant sur de longues périodes, utilisant leur télépathie pour les tourmenter en leur donnant de faux espoirs, et au final, détruisent leurs espérances en préparant de nouvelles embuscades. Éventuellement, les braxats peuvent harceler par télépathie leurs victimes en détaillant le terrible destin qui les attend une fois capturées.

En combat les braxats sont cruels et rusés. Ils préfèrent amadouer leur adversaire avec une décharge mentale et des assauts psioniques avant d'aller au corps à corps pour tuer. Ils gardent habituellement leur souffle pour des ennemis particulièrement

entérés. Une fois que les opposants sont touchés, les braxats plongent dans le combat avec leurs très grandes massues.

Souffle (Sur). Un braxat peut souffler un cône de froid de 9 mètres de long causant 3d8 points de dégâts de froid (jet de Réflexes DD 20 pour 1/2 dégâts). Une fois qu'elle a utilisée son souffle, la créature doit attendre 1d4 rounds avant de l'utiliser à nouveau.

Décharge mentale (Mag). Cette attaque prend la forme d'un cône de 9 mètres de long. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine d'être étourdies pendant 3d4 rounds. (Si vous utilisez le Manuel des Psioniques, remplacez ce pouvoir par le mode d'attaque *décharge mentale*, comme noté plus bas).

Facultés psioniques (Mag). Esprit impénétrable et porte dimensionnelle à volonté. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) 8, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort (ou de faculté).

Modes d'attaque/défense : assaut mental, décharge mentale/bouclier de pensées, néant spirituel.

Pouvoirs magiques (Mag). Clignotement à volonté ; confusion, débilité 1/jour. Niveau de lanceur de sorts 8, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Télépathie (Sur). Un braxat peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature ayant un langage, dans un rayon de 1 500 mètres.

LA SOCIÉTÉ DES BRAXATS

Les braxats vivent dans des sociétés tribales dans lesquelles les mâles comme les femelles ont le même statut et le même accès à une position dirigeante. Chaque chef de tribu doit prouver son mérite annuellement lors d'un combat rituel avec un unique prétendant. Ce dernier a gagné le droit à participer au concours grâce aux raids qu'il a réussis durant l'année écoulée.

Les jeunes braxats sont entraînés au combat à partir du moment où ils savent tenir sur leurs jambes. Les combats à mort sont encouragés entre les jeunes braxats, que ce soit pour un partenaire potentiel, un refuge ou un trésor, tout cela pour s'assurer que la génération suivante soit plus intelligente et plus forte.

Lorsqu'un jeune braxat mérite d'entrer dans une escouade, ce groupe devient pour lui une seconde famille. Passer d'une escouade à l'autre arrive rarement (en général lorsque tout le reste de la bande a été tué lors d'une bataille).

Une agression contre un membre de la bande est strictement interdite, car la coopération est vitale pour réussir une chasse. Tuer un membre de sa bande est punissable d'une exécution immédiate pour le contrevenant comme pour sa famille.

PERSONNAGES BRAXATS

Parce que les braxats ont des affinités pour la chasse, leur classe de prédilection est celle du rôdeur, même si certains braxats préfèrent acquérir des niveaux en tant que barbare ou guerrier. Les druides braxats d'alignement mauvais sont rares mais pas inexistantes.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage braxat est égal à son niveau de classe global + 16. Ainsi, un rôdeur braxat de niveau 1 a un NPE de 17 et est équivalent à un personnage de niveau 17.

CATOBLÉPAS

Aberration de taille TG

Dés de vie : 6d8+30 (57 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 19 (-2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaques : queue (+10 corps à corps) ; ou rayon mortel (+3 contact à distance)

Dégâts : queue 1d6+12 et étourdissement

Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : étourdissement, rayon mortel

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 26, Dex 13, Con 24, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +3, Perception auditive +3, Saut +10, Sens de la nature +3

Milieu naturel/climat : marécages

Organisation sociale : solitaire, paire ou famille (3)

Facteur de puissance : 6

Trésor : 1/10^e pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-12 DV (taille TG), 13-18 DV (taille Gig)

Le catoblépas est une étrange et répugnante créature qui habite les marécages et marais lugubres. On pense qu'il est le résultat d'une expérience magique qui a terriblement mal tourné. Même s'il ne chasse pour la viande que très occasionnellement, la nature mortelle de la créature est légendaire.

Le corps d'un catoblépas ressemble à un buffle boursouflé et ses jambes sont courtes, comme celles d'un éléphant pygmée ou d'un hippopotame. Sa queue

musclée, qui peut bouger avec une rapidité fulgurante, se termine par une protubérance chitineuse. Sa tête est perchée au bout d'un long cou qui supporte difficilement son poids. La créature a donc tendance à garder la tête très proche du sol. Il a la face d'un phacochère, mais en plus laid.



Les catoblépas s'insistent pour la vie et quand on en rencontre plusieurs, c'est un couple, soit seul, soit (10% de chances) accompagné d'un petit. Le jeune que l'on peut alors rencontrer a 3d8+15 DV (28 pv) et ne combat pas, pas plus qu'il ne possède les attaques spéciales que maîtrisent les adultes.

Les catoblépas n'amassent pas de trésor. Les biens précieux dans leur domaine sont seulement là parce que leurs victimes les ont laissés tomber sur place. Le repère de la créature est souvent une zone qui offre à la fois un abri et un sol ferme, caché par des petits buissons ou des herbes des marais que le catoblépas est assez intelligent pour ne pas manger. Un adulte catoblépas ne craint rien des autres habitants des marais, mais les jeunes sont vulnérables face aux prédateurs.

COMBAT

En temps normal, le catoblépas est un ruminant errant dans les marécages à la recherche des meilleures plantes et de mauvaises herbes. Une fois par mois, souvent sous la luminosité de la pleine lune, il chasse pour se nourrir de viande, mais revient ensuite à son régime à base de plantes et d'herbes. En général, durant cette période, il se repaît de proies faciles comme des poissons, des oiseaux des marais, des anguilles, des rats, des grands amphibiens, des serpents ou tout autre animal des marais. Mais il peut décider de chasser de plus grosses créatures si nécessaire.

La créature tire tout le parti possible de son allonge lorsqu'elle attaque avec sa queue et n'essaye pas d'engager le combat avec plus d'un adversaire à la fois. Elle utilise son rayon mortel en général pour se défendre. Un couple de catoblépas cherche à prendre en tenaille une cible unique et à la tuer avant de s'en prendre à une autre.

Étourdissement (Ext). Toute créature frappée par la queue du catoblépas doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou être

étourdie pour un round (un personnage étourdi ne peut agir et perd tous ses bonus de Dextérité à la classe d'armure. Un attaquant bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet d'attaque contre un adversaire étourdi).

Un jet réussi indique que la cible subit les dommages normaux de l'attaque.

Rayon mortel (Sur). Le catoblépas peut projeter un fin rayon vert jusqu'à 48 mètres de distance à partir de ses yeux injectés de sang. Toute créature vivante touchée par ce rayon doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) ou mourir instantanément. Même en cas de réussite, la cible subit 5d6 points de dégâts. Après avoir touché une cible, le rayon se dissipe et cette attaque ne peut être utilisée pendant 1d4 rounds.

Odorat (Ext). Un catoblépas peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

CAUCHEMAR AMBULANT

Créature magique de taille TG

Dés de vie : 15d10+105 (187 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 21 (2 taille, +1 Dex, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaques : 2 défenses (+22 corps à corps), 2 griffes (+20 corps à corps), morsure (120 corps à corps)

Dégâts : défense 4d6+9/18-20, griffes 2d4+4/19-20, morsure 4d6+4/19-20

Espace occupé/allonge : 6 m x 9 m/4,50 m

Attaques spéciales : cauchemars, piétinement (4d6+13), pouvoirs magiques

Particularités : critiques augmentées, réduction des dégâts (15/11), RM 20, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +16, Vol +6

Caractéristiques : For 28, Dex 13, Con 24, Int 8, Sag 13, Cha 11

Compétences : Détection +13, Saut +24

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science du critique (défense)

Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 15

Trésor : 1/10^e pièces, 50% de biens précieux, 50% d'objets

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 16-30 DV (taille TG), 31-45 DV (taille Gig)

Avec un tempérament aussi mauvais que sa réputation, il n'est pas étonnant que le cauchemar ambulant sème la terreur partout où il passe.

Un cauchemar ambulant mesure au moins 6 mètres de haut lorsqu'il se tient à quatre pattes. Chacun de ses doigts se termine par une griffe de 1 mètre de long. Sa mâchoire

est constituée de crocs de 30 cm de long et de deux défenses incurvées de la taille de lances d'arçon. L'épiderme épais et résistant du cauchemar ambulant est souvent d'un gris anthracite parsemé de tâches sombres teintées de bleu, de violet ou de brun et d'excroissances osseuses. Les yeux de ce monstre, qui sont gros comme une tête humaine, brillent dans le noir d'une lueur maléfique.

Le cauchemar ambulant apprécie les repaires cachés au fond d'une grotte éloignée de tout. Il passe la majeure partie de son temps à chercher de la nourriture et il chasse souvent dans une région jusqu'à y avoir complètement épuisé les réserves de nourriture. À ce moment, il hiberne, parfois jusqu'à un an, pour se réveiller avec une faim impérieuse.

Ce monstre ne montre aucun intérêt pour les trésors, et il ne ramène généralement pas ses proies à son repaire, à moins qu'elles ne soient si grosses qu'il soit incapable de les dévorer en un seul repas. Un cauchemar ambulant ingère souvent des objets



LGW

AMBULANT



précieux par mégarde en même temps que ses victimes, ce qui fait qu'on trouve parfois un peu plus tard quelques trésors dans un coin de son repaire.

Les cauchemars ambulants parlent l'abyssal.

COMBAT

Peu de monstres en dehors des dragons sont aussi dangereux qu'un cauchemar ambulant. Il attaque tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la nourriture. Il frappe avec ses crocs, ses défenses et ses griffes, infligeant des dégâts impressionnants grâce à son pouvoir de critiques augmentés. Malgré ses armes naturelles terrifiantes, ses pouvoirs magiques sont bien plus dangereux encore.

Cauchemars (Sur). Le cauchemar ambulant tire son nom de ce pouvoir, qui est peut-être sa plus puissante attaque. Toutes les créatures vivantes dans un rayon de 15 km autour d'un cauchemar ambulant doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine de souffrir de cauchemars horriblement réalistes pendant lesquels ils s'imaginent poursuivis par des monstres, des démons, des ennemis cruels ou n'importe quoi d'autre les terrifiant particulièrement. Ce pouvoir a par ailleurs les mêmes effets qu'un sort de *cauchemar* (niveau de lanceur de sorts 15, jet de Volonté DD 17), à la différence qu'un sort de *rejet du Mal* lancé sur une victime n'écourdit pas le cauchemar ambulant. Un sort de *délivrance des malédictions* ou une *dissipation de la magie* réussie annule l'effet. Une fois qu'une créature a été affectée par ce pouvoir ou qu'elle a réussi un jet de sauvegarde, elle ne peut plus être affectée pendant une journée.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un cauchemar ambulant peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille et distants de 10,50 mètres en prenant une course d'élan avant de sauter. Cette attaque inflige 4d6+13 points de dégâts contondants. Un

adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 26) pour réduire les dégâts de moitié.

Pouvoirs magiques. *Boule de feu*, *brume mortelle*, *convocation de monstres V*, *désintégration*, *dissipation de la magie*, *éclair multiple*, *éclair*, *métal brûlant*, *mur de feu*, *nuage incendiaire* et *porte dimensionnelle* (portée de 300 m) 2 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Critiques augmentés (Ext). Un cauchemar ambulant obtient un critique possible sur un jet naturel de 19-20 avec n'importe laquelle de ses armes naturelles.

CÉLESTE

Les plans extérieurs qui abritent les célestes hébergent une multitude de créatures bonnes. La bonté des célestes est d'une telle pureté et d'une telle intensité qu'un paladin se sentirait inférieur et complexé.

Les créatures mauvaises en général – et les démons en particulier – sont les bêtes noires des célestes. Ils ne passeront pas toutes leurs journées à dénicher les tanar'ri et les baatezu dans chaque recoin du multivers, mais confrontés à un démon de n'importe quel type, ils reculent rarement. Les célestes sont souvent engagés dans de longues guerres contre les démons de différents types et des armées de célestes l'emportent parfois sur l'ennemi. Même si les célestes sont des créatures pacifiques, ils sont aussi de terribles adversaires.

Tous les célestes sont avenants même si leur apparence peut varier considérablement. Les guardinals, le genre présenté ici, ont tendance à avoir des caractéristiques à la fois humaines et animales.

Les célestes parlent le céleste, l'inférieur et le draconien.

COMBAT

La plupart des célestes sont dotés de différentes techniques d'attaques non mortelles et ont des pouvoirs spéciaux identiques, qu'ils réservent en de rares occasions, lorsqu'ils doivent combattre ou soumettre des créatures bonnes. Contre les créatures du mal ou des êtres qui ont provoqué leur colère, les célestes se décident à déchaîner toute la mesure de leurs extraordinaires pouvoirs létaux. Quasiment tous les célestes ont aussi de bonnes compétences en corps à corps et ils n'hésitent pas à affronter leurs adversaires au contact. Pour des créatures qui n'aiment pas tuer, elles sont pourtant très efficaces dans ce domaine.

Tous les célestes ont les caractéristiques qui suivent.

Céleste. Les célestes peuvent parler avec n'importe quelle créature ayant un langage comme s'ils utilisaient le sort *don des langues* (niveau de lanceur de sorts 14, toujours actif). Ils sont immunisés contre les attaques électriques et pétrifiantes et possèdent une résistance à l'acide et au froid de 20. De plus, les célestes bénéficient de la vision nocturne et d'un bonus racial de +4 sur leurs jets de Vigueur contre le poison.

Extérieur. Les célestes possèdent la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Ils ne peuvent être ni rappelés à la vie, ni ressuscités.

GUARDINALS

Les guardinals sont un peuple de l'Élysée tout comme les démons (tanar'ris) sont un peuple des Abysses. La plupart des guardinals ressemblent à de beaux hommes musclés possédant visiblement des traits animaux.

Cervidal

Extérieur (Bien) de taille M

4d8+8 (26 pv)

+3

15 m

19 (+3 Dex, +2 armure [armure de cuir], +4 naturelle),
contact 13, pris au dépourvu 162 coups (+8 corps à corps),
coup de tête (+6 corps à corps)

coup 1d6+4, tête 1d3+2

1,50 m x 1,50 m/1,50 m

charge, pouvoirs magiques

céleste, pouvoirs des cornes, Extérieur

Réf +7, Vig +6, Vol +7

For 18, Dex 17, Con 15, Int 12, Sag 17, Cha 16

Concentration +8, Connaissance des sorts +7,
Équilibre +9, Intimidation +9, Premiers secours +8,
Saut +19

Attaque en puissance, Attaques multiples

Élysée ou forêts

solitaire, paire ou équipe (3-6)

3

aucun

généralement neutre bon

5-12 DV (taille M)

Lupinal

Extérieur (Bien) de taille M

8d8+8 (44 pv)

+5

15 m

20 (+5 Dex, +2 armure [armure de cuir], +3 naturelle),
contact 15, pris au dépourvu 152 griffes (+14 corps à corps),
morsure (+9 corps à corps)

griffes 1d4+6, morsure 1d6+3

1,50 m x 1,50 m/1,50 m

aura de terreur, croc-en-jambe, étreinte,
pouvoirs magiquescéleste, défense contre les projectiles, Extérieur,
odorat, réduction des dégâts (20/+2)

Réf +11, Vig +7, Vol +10

For 23, Dex 20, Con 13, Int 16, Sag 18, Cha 15

Concentration +12, Déplacement silencieux +16,
Détection +17, Discrétion +16, Empathie avec les
animaux +13, Équilibre +16, Escalade +17,
Perception auditive +17

Attaque en puissance, Pistage, Vigilance

Élysée ou collines, forêts et plaines

solitaire, paire ou meute (3-8)

5

aucun

généralement neutre bon

9-24 DV (taille M)



haut de ce plan. Les cervidals prennent la responsabilité de la surveillance d'Amoria très au sérieux et on les trouve rarement ailleurs, excepté en cas de besoin.

Le corps des cervidals est fin, musclé et couvert d'une fourrure rouge sombre. À part leur port majestueux, le trait le plus marquant de ces créatures est une paire de longues cornes recourbées au sommet de leur tête. Les cervidals ont des sabots à la place des pieds mais leurs mains sont humaines et leur dos est protégé par une couche de corne dure. Cela leur permet d'utiliser leurs mains

Les guardinals ne sont pas nombreux. En Élysée, ils ont tendance à vivre en petits groupes, guettant dans leur plan d'origine le moindre signe de trouble, ou à se déplacer dans cette terre de repos en bandes nomades. Ils vivent simplement, ne prenant que ce dont ils ont besoin à la nature. Les guardinals ne tolèrent ni le mal, ni l'injustice. Ceux qui ont quitté l'Élysée l'ont fait pour traquer et redresser les torts. Il est donc rare de trouver un guardinal traversant les plans pour le plaisir.

CERVIDAL

Les guardinals les plus communs d'Élysée sont les cervidals, qui ont l'apparence de satyres. Leur domaine, Amoria, est le niveau le plus

comme des armes contondantes et asséner ainsi une efficace attaque de coup de poing.

Les cervidals sont paisibles et lents à se mettre en colère. Mais, au besoin, ils forment le gros d'une armée gardinale. En tête-à-tête, un cervidal peut affronter n'importe quel baatezu ou tanar'ri de force comparable, mais rares sont les cervidals qui ont le luxe de se battre en nombre égal face à ces adversaires.

Combat

Les cornes du cervidal sont ses armes favorites. En général, il commence une attaque par une charge. Ensuite, il utilise ses attaques de coup de poing et de tête pour prendre l'avantage au corps à corps.

Charge (Ext). Un cervidal peut baisser sa tête et charger un adversaire, le percutant avec ses cornes mortelles. En plus des bénéfices et dangers habituels liés à la charge, cette tactique permet au cervidal de porter une attaque de coup de tête qui inflige 1d8+6 points de dégâts.

Pouvoirs magiques. Bénédiction, détection du poison, injonction et lumière à volonté ; immobilisation de personne, projectile magique et suggestion 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 9, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Pouvoirs des cornes (Sur). Un cervidal peut déclencher différents effets par le contact de ses cornes. Les cornes peuvent annuler n'importe quel poison ou maladie (comme les sorts de *neutralisation des poisons* et de *guérison des maladies*) d'une créature touchée, dissiper une illusion (comme un sort de *dissipation de la magie* ciblé, sauf qu'il n'affecte que les sorts de l'école d'Illusion et qu'il est automatiquement réussi), ou renvoyer (comme le sort de *renvoi*) une créature invoquée, convoquée ou extraplanaire. Tous ces pouvoirs des cornes peuvent être utilisés à volonté et par une action simple. Sauf lorsque c'est indiqué, tous ces pouvoirs fonctionnent comme le sort correspondant. Niveau de lanceur de sorts 20 ; jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Compétences. En raison de ses jambes puissantes, le cervidal gagne un bonus racial de +8 sur les jets de Saut.

LUPINAL

Comme leur nom l'indique, les lupinaux sont des créatures moitié hommes, moitié loups. Ils sont constamment en chasse, à l'affût d'une intrusion du Mal sur leur territoire, que cela soit l'Élysée ou un endroit du plan Matériel qu'ils se sont approprié. Les lupinaux sont plus enclins que les cervidals à s'installer à l'extérieur d'Élysée et à aider d'autres êtres à combattre les invasions du mal.

Peut-être à cause de leur société fondée sur la notion de meute, les lupinaux sont plus loyaux que les autres habitants de l'Élysée. Dans les activités de groupe, ils agissent en coopération et en parfaite harmonie. Même solitaires, les lupinaux sont rarement à plus d'une heure de leurs alliés (ou moins encore, grâce à leur pouvoir de *forme éthérée*).

Au premier regard, un lupinal peut être confondu avec un loup-garou, avec son long museau, sa fourrure et ses pattes arrière recourbées comme celles d'un chien. Mais, alors que les loups-garous sont sauvages et bestiaux, les lupinaux sont intelligents, ont du maintien et sont flegmatiques (même s'ils sont rapides à se mettre en colère et féroces lorsqu'on les excite).

Combat

Les lupinaux sont exceptionnellement doués pour le combat. Ils utilisent des tactiques de meute (comme entourer les opposants, traquer les ennemis et appuyer l'action d'un autre) avec beaucoup

d'efficacité. Leur approche implique souvent des embuscades, des diversions ainsi que des ruses.

Aura de terreur (Ext). Lorsque le lupinal hurle, toute créature dans un rayon de 180 mètres (à l'exception des célestes) doit réussir un jet de Volonté (DD 16). En cas d'échec, une créature de 7 DV ou moins paniquera pendant 4d6 rounds et une créature ayant 8 DV ou plus sera secouée pendant 4d6 rounds. La créature n'est pas affectée en cas de réussite. Si une créature a été affectée ou si elle réussit son jet de sauvegarde, elle ne peut plus être affectée par le hurlement du lupinal pendant 24 heures.

Croc-en-jambe (Ext). Un lupinal qui réussit une attaque de morsure peut tenter un croc-en-jambe sur son adversaire par une action libre (voir *Croc-en-jambe* au Chapitre 8 du *Manuel des Joueur*) sans faire d'attaque de contact et sans provoquer d'attaque d'opportunité. Si la tentative échoue, l'opposant ne peut réagir pour faire à son tour un croc-en-jambe au lupinal.

Étreinte (Ext). Si un lupinal réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +14). S'il réussit à assurer sa prise, le lupinal a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa morsure pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. Changement d'apparence, clignotement, flou, forme éthérée, ténèbres à volonté ; cône de froid, projectile magique, soins légers, vol 3/jour. Niveau de lanceur de sorts 8, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Défense contre les projectiles (Ext). Ce pouvoir agit comme le don Parade de projectiles à la différence que le lupinal peut esquiver n'importe quel projectile et qu'il n'a pas besoin d'avoir les mains libres (la créature esquive, elle ne pare pas). Ce pouvoir est utilisable jusqu'à trois fois par round.

Odorat (Ext). Un lupinal peut détecter des ennemis approchant, flairer des adversaires cachés et les traquer avec l'odorat.

CHASSEUR DES SABLES

Extérieur (Mal, Terre) de taille M

Dés de vie : 6d8+12 (39 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m

CA : 17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaques : coup (19 corps à corps)

Dégâts : coup 1d8+4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : baiser de la mort, *cn*

Particularités : Extérieur, pistage surnaturel, réduction des dégâts (10/+1), RM 20, saut

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +7, Vol +7

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Con 14, Int 13, Sag 15, Cha 11

Compétences : Acrobaties +9, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +6, Équilibre +6, Escalade +19, Fouille +7, Intimidation +4, Perception auditive +9, Saut +5

Dons : Science de l'Initiative, Vigilance

Milieu naturel/climat : déserts, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 7-12 DV (taille M), 13-18 DV (taille G)

Les chasseurs des sables sont originaires du plan élémentaire de la Terre, même si on les rencontre également fréquemment dans la Lande Crise d'Hadès. Ils se complaisent dans l'exercice du mal et n'aiment rien tant que le propager. N'éprouvant que dédain pour le plan Matériel, ils l'évitent autant que possible. Malgré tout, ils y sont parfois invoqués par des personnages maléfiques pour perpétrer des assassinats ou accomplir quelque autre quête.

Un chasseur des sables a une allure humanoïde. Il dépasse les 2,10 mètres, mais mesurerait davantage s'il s'étirait ou si quelque chose le contraignait à se tenir droit. Il a une tête triangulaire, avec un cou fixé près du sommet du crâne, de sorte que son museau ricanant et son menton pointu pendent sous la ligne de ses épaules. Son corps dégingandé est totalement glabre et sa peau rougeâtre, râpeuse et poussiéreuse ne comporte pas de pores.

En raison de ses petites jambes, de ses longs bras et de son allure voûtée, ses mains traînent pratiquement jusqu'au sol. Ses doigts et ses orteils (quatre à chaque membre) sont longs et décharnés. Il a enfin des épaules massives et un large poitrail, qui surplombent une taille fine et des hanches étroites.

Un chasseur des sables auquel son invocateur a assigné une mission ne se soucie que d'exécuter ses instructions à la lettre, à l'exclusion de tout le reste. N'appréciant guère de devoir séjourner sur le plan Matériel, il fait tout son possible pour y rester le moins longtemps possible. Il arrive que les instructions qui lui sont données soient formulées de telle manière qu'elles sont, de fait, impossibles à remplir. Dans ce cas, le chasseur des sables est piégé sur le plan Matériel, où il évacue sa frustration en tuant toutes les créatures qu'il rencontre sur son passage.

En dépit de leurs pouvoirs soniques, les chasseurs des sables ne parlent pas, même s'ils comprennent la langue commune et le terreux.

COMBAT

La tactique favorite d'un chasseur des sables consiste à se cacher parmi les rochers pour tendre une embuscade à ses proies. Si le terrain s'y prête, il tente de se poster en hauteur par rapport à ses adversaires en grimpant sur un rocher ou sur un édifice qui le dissimule à la vue.

Il entame souvent le combat en utilisant son *cri* pour désorienter un groupe d'adversaires, puis bondit dans la mêlée pour administrer son baiser de la mort. Si l'adversaire est à sa portée, il préfère généralement utiliser son baiser de la mort contre une seule cible plutôt que son *cri* contre tout un groupe. Il donne alors



la priorité à la victime qu'il est chargé de tuer, ou à celle qui lui paraît la plus dangereuse, ou à celle dont l'alignement penche le plus fortement du côté du bien (étant donné la folie inhérente des chasseurs des sables, cette dernière catégorie peut regrouper à peu près n'importe qui, mais les paladins se détachent généralement du lot).

Baiser de la mort (Sur). Le baiser de la mort est un effet de son et de mort que le chasseur des sables utilise en plaquant directement son visage contre celui de sa victime. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps (+9 corps à corps), l'adversaire doit tenter un jet de Vigueur (DD 15). Une réussite le laisse étourdi pendant 1 round ; un échec fait courir dans son corps des vibrations fatales, entraînant une mort instantanée. Ce pouvoir est utilisable à volonté.

Cri (Mag). Ce pouvoir, que le chasseur des sables peut utiliser 3 fois par jour, a un effet identique à celui du sort du même nom (niveau de lanceur de sorts 6 ; jet de Vigueur DD 14), à la différence que le son produit ressemble à une toux grasse et rauque.

Extérieur. Le chasseur des dunes possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

Pistage surnaturel (Ext). Pisteur hors pair, le chasseur des dunes est aussi habile à suivre une piste qu'un traqueur invisible. Comme ce dernier, il effectue des jets de Détection plutôt que de Sens de la nature pour suivre la piste de sa proie.

Saut (Ext). Le chasseur des dunes peut produire un effet de saut (niveau de lanceur de sorts 6) à volonté.

Compétences. Le chasseur des dunes reçoit un bonus racial de +4 à ses jets d'Intimidation.

DES SABLES

	Chauve-souris de chasse	Chauve-souris de garde	Chauve-souris de guerre
	Animal de taille M	Animal de taille G	Animal de taille TG
Dés de vie :	4d8+4 (22 pv)	4d8+12 (30 pv)	10d8+50 (95 pv)
Initiative :	+7	+6	+6
Vitesse de déplacement :	6 m, vol 18 m (bonne)	6 m, vol 18 m (bonne)	6 m, vol 12 m (bonne)
CA :	20 (+7 Dex, +3 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 13	20 (-1 taille, +6 Dex, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14	23 (-2 taille, +6 Dex, +9 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 17
Attaques :	morsure (+10 corps à corps)	morsure (+5 corps à corps)	morsure (+12 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d6+3	morsure 1d8+4 et hémorragie	morsure 2d6+10
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales :	croc-en-jambe	hémorragie	—
Particularités :	immunités, odorat, vision aveugle (36 m)	immunités, vision aveugle (36 m)	immunités, vision aveugle (36 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +11, Vig +5, Vol +4	Réf +10, Vig +7, Vol +6	Réf +13, Vig +12, Vol +9
Caractéristiques :	For 15, Dex 24, Con 13, Int 2, Sag 16, Cha 7	For 17, Dex 22, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 7	For 25, Dex 22, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 7
Compétences :	Déplacement silencieux +19, Détection +14*, Discrétion +16, Perception auditive +14*	Déplacement silencieux +11, Détection +15*, Perception auditive +15*	Déplacement silencieux +11, Détection +11*, Perception auditive +11*
Dons :	Botte secrète (morsure) (S)	Attaque éclair (S), Esquive (S), Souplesse du serpent (S)	—
Milieu naturel/climat :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou colonie (5-8)	solitaire ou colonie (5-8)	solitaire ou colonie (5-8)
Facteur de puissance :	3	3	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	5-12 DV (taille G)	5-12 DV (taille TG)	11-16 DV (taille TG) ; 17-30 DV (taille Gg)

Les desmodus adorent les chauves-souris. Ils en élèvent et en développent toutes sortes de races pour en faire des animaux de compagnie, de garde ou de trait. Trois races de chauves-souris élevées par les desmodus sont détaillées plus bas.

COMBAT

Comme toutes les chauves-souris, ces créatures attaquent en vol, piquant sur l'adversaire pour tenter de le mordre.

Vision aveugle (Ext). Une chauve-souris émet des sons à haute fréquence, inaudibles pour la plupart des autres créatures, qui rebondissent sur les obstacles voisins ; elle peut ainsi distinguer objets et créatures dans un rayon de 36 mètres. Elle n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Un sort de silence réprime ce pouvoir et oblige la chauve-souris à s'en remettre à sa vision ordinaire, plutôt faible, qui n'a qu'une portée de 3 mètres.

Immunités. Les chauves-souris élevées par les desmodus sont immunisées contre les pouvoirs de désespoir et de cri strident de leurs maîtres.

CHAUVE-SOURIS DE CHASSE

Les desmodus dressent ces chauves-souris à la chasse comme les humains le font avec les chiens. Lorsqu'ils traquent le gibier dans les cavernes, ils en libèrent une ou plusieurs, qui les avertissent par ultrasons dès qu'elles ont localisé une proie.

Une chauve-souris de chasse est bâtie comme une chauve-souris ordinaire, mais avec une tête évoquant celle d'un loup. Son pelage est généralement noir ou gris.

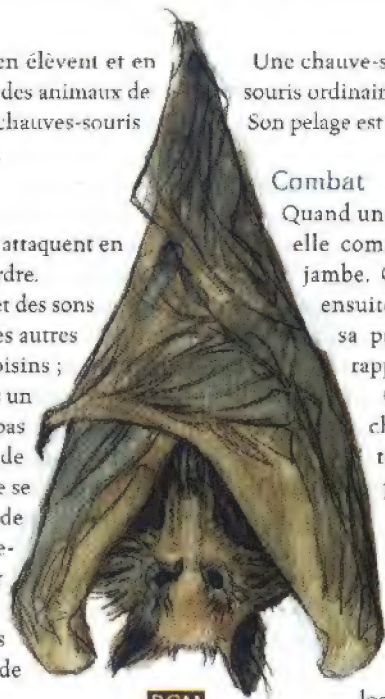
Combat

Quand une chauve-souris de chasse s'abat sur sa proie, elle commence par tenter de lui faire un croc-en-jambe. Qu'elle y parvienne ou non, elle enchaîne ensuite par des morsures. Quand elle en a fini avec sa proie, elle la ramasse dans sa gueule et la rapporte à son maître.

Croc-en-jambe (Ext). Une chauve-souris de chasse qui réussit une attaque de morsure peut tenter de faire un croc-en-jambe à sa victime par une action libre, sans devoir effectuer d'attaque de contact ni provoquer une attaque d'opportunité. Si elle échoue, son adversaire ne peut pas tenter de lui faire à son tour un croc-en-jambe.

Odorat (Ext). Une chauve-souris de chasse peut déceler l'approche d'une proie, localiser un gibier dissimulé ou suivre une piste avec son seul odorat.

Compétences. Une chauve-souris de chasse bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Discrétion. Elle reçoit également un bonus de racial de +8 à ses jets de Détection et de Perception auditive. * Ces bonus sont perdus lorsque sa vision aveugle est réprimée.



RGM

CHAUVE-SOURIS DE GARDE

Une chauve-souris de garde est pratiquement identique à une chauve-souris sanguinaire à ceci près qu'elle est plus agile et possède des sens encore plus affûtés, et que sa morsure est plus dangereuse. Les desmodus l'utilisent principalement comme sentinelle.

Une chauve-souris de garde ressemble à un énorme renard volant, mais avec de longs crocs acérés comme une chauve-souris vampire et un pelage dru et hirsute sur la tête et l'ensemble du corps.

Combat

Au combat, les chauves-souris de garde concentrent généralement tous leurs efforts sur une même cible, utilisant leur don d'Attaque éclair pour mordre puis s'envoler hors d'atteinte avant que l'adversaire ne puisse riposter.

Hémorragie (Ext). La salive d'une chauve-souris de garde contient un anticoagulant qui fait saigner abondamment les blessures infligées par ses morsures. En termes de jeu, chaque fois que la morsure d'une chauve-souris de garde inflige des dégâts, l'hémorragie inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round consécutif. Les effets de plusieurs morsures s'additionnent – ainsi, deux morsures font perdre à la victime 2 points de dégâts supplémentaires par round à cause de l'hémorragie. Le saignement s'interrompt de lui-même après 1 minute. Il peut également être stoppé par un jet de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de soins ou autre sort curatif (*guérison suprême, cercle de guérison*, etc.).

Compétences. Une chauve-souris de garde bénéficie d'un bonus racial de +8 à ses jets de Détection et de Perception auditive. * Ces bonus sont perdus lorsque sa vision aveugle est réprimée.

CHAUVE-SOURIS DE GUERRE

Les desmodus élèvent ces créatures comme montures et animaux de bât. Ils s'arment parfois de grandes lances d'arçon lourdes pour les monter au combat. Une chauve-souris de guerre a une envergure de 4 mètres à 5,50 mètres environ. En dehors de sa taille, elle ressemble à une chauve-souris ordinaire.

Combat

Une chauve-souris de guerre combat rarement de sa propre initiative, à moins qu'elle ne soit provoquée ou que ses maîtres ne lui commandent expressément de passer à l'attaque.

Compétences. Une chauve-souris de garde bénéficie d'un bonus racial de +4 à ses jets de Détection et de Perception auditive. * Ces bonus sont perdus lorsque sa vision aveugle est réprimée.

Dégâts : morsure 1d6-1 et 1d6 de feu

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : départ de feu, fixation, ingurgitation

Particularités : créature du Feu, élémentaire, régénération (5), vision aveugle (36 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 8, Dex 17, Con 8, Int 6, Sag 7, Cha 5

Compétences : Détection +9*, Discrétion +15, Perception auditive +9*

Dons : Attaque en vol, Botte secrète (morsure) (S)

Milieu naturel/climat : plan élémentaire du Feu, volcans

Organisation sociale : solitaire ou nuée (11-20)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 7-12 DV (taille P), 13-18 DV (taille M)

Les chauves-souris du Feu sont natives du plan élémentaire du Feu, mais contrairement aux autres élémentaires du Feu, elles ne sont pas uniquement constituées de matériel élémentaire. Elles peuvent voler à travers les flammes et le magma du plan élémentaire du Feu aussi aisément que les chauves-souris normales volent à travers les airs. Elles se propulsent en éjectant des gaz surchauffés par des tubes qui se trouvent à l'intérieur de leurs corps, ne battant des ailes que pour diriger leur course.

Une chauve-souris du Feu ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide non inflammable. Un plan d'eau constitue donc une barrière infranchissable, à moins que

la chauve-souris du Feu ne puisse l'enjamber, le sauter ou passer en vol par-dessus.

Les chauves-souris du Feu se nourrissent de créatures vivantes, se fixant à leurs proies et dévorant leur chair jusqu'à ce qu'elles soient repues. Au cours des 24 heures qui suivent son repas, une chauve-souris du Feu repue a 25% de chance de se diviser en deux chauves-souris affamées.

Le corps d'une chauve-souris du Feu mesure 60 centimètres de long, pour une envergure d'environ 1,20 mètre. La créature brûle de manière continue, d'une flamme rouge, chaude et insupportable, qui la fait paraître plus grosse qu'elle n'est en réalité. Jusqu'à ce qu'elle soit tuée et que son corps ait suffisamment refroidi, il est impossible de savoir qu'il ne s'agit pas seulement de feu tourbillonnant en forme d'une grosse chauve-souris.

Les élémentaires du Feu s'entendent bien avec les chauves-souris du Feu, mais les salamandres, les éfrits et la plus part des autres créatures du Feu s'en nourrissent. Il est vital de contrôler ainsi leur population, car non seulement elles se régénèrent, mais en plus elles se multiplient très rapidement lorsque la nourriture est abondante. Sans prédateurs naturels, elles ravageraient le plan Élémentaire du Feu en quelques semaines.

COMBAT

En combat, les chauves-souris du Feu montrent un niveau de ruse qui dément leur intelligence limitée, répartissant de manière uniforme leurs attaques entre tous les adversaires possibles. Lorsqu'une chauve-souris du Feu est repue (voir



RGM

CHAUVE-SOURIS DU FEU

Élémentaire (Feu) de taille P

Dés de vie : 6d8-6 (21 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (bonne)

CA : 16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaques : morsure (+8 corps à corps)

ingurgitation plus bas) ellerompt le combat et quitte la zone. Lorsqu'un quart des individus de la nuée est repu ou tué, toutes les chauves-souris du Feu restantes rompent le combat et s'enfuient, suivant de loin leur proie pour l'attaquer au bon moment. Elles répètent ce stratagème jusqu'à ce que toute la nuée se soit nourrie.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par une attaque de chauve-souris du Feu (ou qui attaque la chauve-souris du Feu avec une arme naturelle ou à main nues) doit réussir un jet de Réflexes (DD 12) sous peine de s'enflammer (voir Prendre feu, page 86 chapitre 3 du Guide du Maître). Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Immerger une chauve-souris du Feu dans au moins 40 litres d'eau éteint ses flammes et l'empêche de voler, mais ne la blesse pas. Les flammes de la chauve-souris du Feu réapparaissent au bout de 10 rounds.

Ingurgitation (Ext). Une fois qu'elle s'est agrippée, une chauve-souris du Feu dévore la chair de son adversaire, lui infligeant automatiquement chaque round où elle est agrippée 1d6 1 points de dégâts avec sa morsure et 1d6 points de dégâts de feu. Après avoir infligé 6 points de dégâts, la chauve-souris du Feu est repue, et le round suivant elle se détache et s'envole dans un coin pour digérer son repas.

Fixation (Ext). Lorsqu'une chauve-souris du Feu réussit une attaque de contact de morsure, elle s'accroche au corps de son adversaire. On considère cela comme une forme de lutte. La chauve-souris du Feu perd son bonus de Dextérité pour la CA (ce qui lui donne une CA de 13) mais s'agrippe avec une grande ténacité, infligeant 1d6 points de dégâts de feu chaque round où elle reste attachée. Une chauve-souris du Feu attachée peut être attaquée avec une arme, ou on peut engager une lutte avec elle. Pour détacher une chauve-souris du Feu accrochée au cours d'une lutte, il faut que l'adversaire réussisse à l'immobiliser en situation de lutte (voir Lutte, dans le Chapitre 8 du Manuel des Joueurs). Lors de chaque tentative de lutte contre la chauve-souris du Feu, réussie ou non, l'adversaire subit les effets de son pouvoir de départ de feu.

Créature du Feu (Ext). Une chauve-souris du Feu est immunisée contre le feu, mais le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Élémentaire. Une chauve-souris du Feu est immunisée contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une chauve-souris du Feu possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Régénération (Ext). Les attaques du froid infligent des dégâts normaux à une chauve-souris du Feu.



Vision aveugle (Ext). Une chauve-souris du Feu émet des sons à haute fréquence qui sont inaudibles pour la plupart des autres créatures, et qui rebondissent sur les objets et créatures proches. Ce radar lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 36 mètres. La chauve-souris de Feu n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Un sort de silence réprime ce pouvoir et oblige la chauve-souris du Feu

à se fier à sa faible vision (qui a une portée maximum de 3 mètres).

Compétences. Une chauve-souris du Feu bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et Perception auditive.

* Ces bonus sont perdus si sa vision aveugle est réprimée.

FAMILIER CHAUVESOURIS DU FEU

Si dans votre campagne vous utilisez le don Familier supérieur du Guide pour les magiciens et les ensorceleurs : par l'Encre et par le Sang, une chauve-souris du Feu peut être un familier supérieur adéquat pour un lanceur de sorts profanes de niveau 15 ou plus spécialisé dans la magie du Feu. Comme les autres familiers supérieurs, la chauve-souris du Feu n'apporte pas de bénéfice spécial à son maître en plus de ceux qu'apporte un familier normal (voir Familiers, Chapitre 3 du Manuel des Joueurs).

CHIEN-DRAGON

Ces petits dragons dépourvus d'ailes doivent leur existence à Bahamut, le dragon de platine. Après avoir aidé un groupe de puissants magiciens elfes à repousser une invasion démoniaque, Bahamut a créé ces créatures pour aider les elfes à se protéger contre toute incursion future. Le sang du dragon de platine coule dans leurs veines, et les chiens-dragons se montrent fiers, fidèles et généreux.

Les chiens-dragons parlent le draconien et le sylvestre.

COMBAT

Les chiens-dragons sont des combattants impulsifs. Agressifs et toujours pressés d'en découdre, ils cherchent à venir tout de suite au contact de l'adversaire.

Dragon. Un chien-dragon est immunisé contre le sommeil et la paralysie. Il bénéficie de la vision dans le noir (jusqu'à une portée de 18 mètres) et de la vision nocturne.

CHIEN-DRAGON À CRÊTE

Les elfes emploient souvent ce type de chiens-dragons pour garder leurs villages et accompagner les patrouilles frontalières.

	Chien-dragon à crête	Chien-dragon cracheur	Chien-dragon cornu
Dés de vie :	2d12+4 (17 pv)	3d12+3 (22 pv)	4d12+8 (34 pv)
Initiative :	+0	+2	+0
Vitesse de déplacement :	12 m	9 m	9 m
CA :	15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15	16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaques :	morsure (+3 corps à corps)	morsure (+6 corps à corps) ; ou crachat (+5 contact à distance)	cornes (+8 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8	morsure 1d6+3, crachat 2d4 d'acide	cornes 2d6+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	charge (4d6+6)
Particularités :	dragon, odorat	dragon	dragon
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +5, Vol +4	Réf +5, Vig +4, Vol +3	Réf +4, Vig +6, Vol +5
Caractéristiques :	For 11, Dex 10, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9	For 14, Dex 15, Con 13, Int 8, Sag 10, Cha 9	For 17, Dex 10, Con 15, Int 5, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Discrétion +6, Saut +2, Perception auditive +5, Détection +5	Détection +4, Discrétion +7, Perception auditive +4, Saut +4	Détection +6, Discrétion +3, Perception auditive +6, Saut +6
Dons :	Vigilance	Arme de prédilection (morsure)	Arme de prédilection (cornes), Vigilance
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	collines, forêts et plaines tempérées, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire, meute (3-5) ou bande (4-16)	solitaire, paire ou meute (3-5)	solitaire, paire, meute (3-5) ou bande (4-16)
Facteur de puissance :	1	2	3
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre bon	toujours neutre bon	toujours neutre bon
Évolution possible :	3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M)	4-9 DV (taille M)	5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)

Un chien-dragon à crête ressemble à un petit dragon sans ailes, aux membres postérieurs puissants, avec une crête de couleur vive sur le crâne.

CHIEN-DRAGON CORNU

Les chiens-dragons cornus sont souvent employés à la protection d'une ville ou d'une personnalité importante.

Plus grand que les autres, le chien-dragon cornu possède des cornes redoutables dont il se sert pour empaler l'adversaire.

Combat

Quand les chiens dragons à crête combattent en groupe, certains chargent directement l'ennemi et tentent de le clouer au sol tandis que les autres se déploient pour l'encercler.

CHIEN-DRAGON CRACHEUR

Grâce à ses formes sinueuses, le chien-dragon cracheur peut se glisser dans des endroits très réduits. C'est donc le compagnon idéal pour les expéditions souterraines, tellement contraires à la nature elfique.

Le chien-dragon cracheur est légèrement plus grand que son cousin à crête. Il a un corps étroit et ondulant comme celui d'un serpent.



Combat

Le chien-dragon cracheur commence généralement par cracher de l'acide avant de se jeter dans la mêlée. Il peut cracher jusqu'à 9 mètres au prix d'une attaque de contact à distance, sans facteur de portée.

La tactique du chien-dragon cornu consiste généralement à charger l'adversaire, puis à se servir de ses cornes au corps à corps.

Charge (Ext). Un chien-dragon cornu commence généralement un combat par une charge. En plus des avantages et des risques habituels, cette tactique lui permet d'effectuer une attaque unique à coups de cornes (+8 corps à corps) infligeant 4d6+6 points de dégâts.

COROLLAXE

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 3 m, vol 18 m (bonne)

CA : 17 (+2 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 14

Attaques : griffes (+6 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d3-5

Espace occupé/allonge : 75 cm x 75 cm/0 m

Attaques spéciales : couleurs dansantes

Particularités : réduction des dégâts (5/argent), RM 12, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 1, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 16

Compétences : Détection +4, Perception auditive +4

Dons : Botte secrète (griffes)

Milieu naturel/climat : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou nuée (5-20)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 2-6 DV (taille TP), 7-9 DV (taille P)

Les corollaxes sont des oiseaux insectivores au caractère curieux et malicieux qui demeurent dans les jungles denses dans les climats tropicaux et subtropicaux. Ils nichent généralement en de grandes colonies qui s'étalent sur plusieurs arbres proches les uns des autres.

Ces créatures pleines de couleurs sont très curieuses et relativement sociables. Elles peuvent, pour le voyageur inconnu, être un compagnon, mais aussi un amusement, sauf si elles sont effrayées. Si c'est le cas, elles utilisent leurs défenses naturelles et le chaos s'ensuit généralement.

Le corollaxe possède un bec gris noir et des yeux noirs. Les couleurs de son plumage varient mais typiquement, les plumes des mâles sont un mélange chatoyant de rouge, d'orange et de jaune et les femelles sont soit brunes, soit vertes.

DRESSAGE D'UN COROLLAXE

Un corollaxe peut être dressé grâce à un jet réussi de Dressage (DD 23) pour qu'il accepte une créature (pas obligatoirement celle qui a réussi le jet) comme membre de son entourage. Aucun oiseau ainsi dressé n'utilise son attaque de couleurs dansantes contre l'individu désigné.

Ces oiseaux sont aussi des imitateurs-nés. Avec un jet réussi de Dressage (DD 23), un corollaxe peut être dressé pour répéter une phrase en particulier. Chaque oiseau est capable de se rappeler d'au plus neuf différentes phrases, mais chaque phrase nécessite un jet

séparé de Dressage. Les oiseaux n'ont pas l'air de comprendre ce qu'ils disent et beaucoup d'humanoïdes, plus tard, regrettent d'avoir appris à l'imitateur à parler (particulièrement quand ils n'arrivent pas à le faire taire).

COMPAGNONS COROLLAXES

Du fait de sa nature sociable, un corollaxe peut parfois accepter la compagnie d'un humanoïde sur le long terme. Si un personnage offre de la nourriture et réussit un jet de Dressage (DD 25 si le personnage n'a pas précédemment effrayé l'oiseau, sinon DD 30), le corollaxe le considère comme un compagnon acceptable et l'accompagne de son propre chef dans tous ses voyages. Un corollaxe adopté de cette manière refuse de quitter le personnage tant qu'il y a de la nourriture, des soins et beaucoup d'attention. Un corollaxe bien traité fera tous les efforts pour rejoindre son compagnon suite à une séparation forcée. Ce dernier recevra un bonus de circonstance de +2 pour tous les jets de Dressage suivants concernant cet oiseau. Si le corollaxe est maltraité, il partira et cherchera à retrouver le chemin de sa maison.



COMBAT

Les corollaxes ne sont pas combattifs et n'attaquent pas sauf s'ils sont attaqués ou agressés d'abord. S'il est gêné, un corollaxe piaille et s'envole au loin, lâchant son attaque de couleurs dansantes. S'il est acculé au corps à corps, l'oiseau combine ses deux coups de griffes en une seule attaque.

Couleurs dansantes (Sur). Une fois par round, le corollaxe peut lâcher un éclatant cône de couleurs discordantes. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *couleurs dansantes* (niveau de lanceur de sorts 1, jet de sauvegarde DD 13). La créature est immunisée à sa propre attaque de jet de couleurs ainsi qu'à celles des autres corollaxes.

COURSIER DES FLOTS

Fée (aquatique) de taille TG

Dés de vie : 30d6+60 (165 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m, nage 18 m

CA : 19 (-2 taille, +1 Dex, +10 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 18

Attaques : gigantesque cimeterre à deux mains de maître (+18/+13/+8 corps à corps), queue (+12 corps à corps) ; ou gigantesque trident de maître (+18/+13/+8 corps à corps), queue (+12 corps à corps) ; ou queue (+17 corps à corps)

Dégâts : gigantesque cimeterre à deux mains de maître 2d8+6/18-20, gigantesque trident de maître 4d6+6, queue 1d6+2 (attaque secondaire) ou 1d6+6 (attaque principale)

Espace occupé/allonge : 3 m x 1,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : éperonnage, pouvoirs magiques, présence terrifiante

Particularités : marche sur l'onde, réduction des dégâts (30/+3), respiration aquatique, RM 28, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +12, Vol +23

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 15, Int 16, Sag 22, Cha 14

Compétences : Détection +26, Discrétion +12, Intimidation +23, Natation +12, Perception auditive +26, Saut +13, Sens de l'orientation +16, Sens de la nature +16

Dons : Attaque éclair, Attaque en puissance, Combat en aveugle, Destruction d'armes, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Milieu naturel/climat : milieu aquatique

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 18

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : par la classe de personnage

Les coursiers des flots vouent leurs existences à la conservation des mers et des océans et à leur protection contre les marins et les marchands qui les parcourent. Ces immenses fées se considèrent comme les défenseurs des voies maritimes et ils n'apprécient guère que l'on pille les fonds marins pour son propre profit.

Les coursiers des flots ressemblent au croisement d'un elfe et d'un baleine tueuse. Ils font 6 mètres de haut. Comme les orques épaulards, leur mâchoire porte une série de petites dents pointues et leur peau élastique est blanche avec des marques noires sur tout le corps. Ils ont une queue de baleine rabougrie. Comme les elfes, ils ont deux bras, deux jambes et un visage humanoïde. Les coursiers des flots portent habituellement une armure d'écailles de mithral et se battent avec un cimeterre à deux mains de maître ou un trident de maître fabriqués à leur taille.

Grâce à leur pouvoir de marche sur l'onde, les coursiers des flots peuvent se déplacer à leur vitesse de marche habituelle sur la surface de l'océan aussi bien que sur son fond. Leur nom vient de la vision imposante qu'ils forment lorsqu'ils arrivent vers un bateau en courant sur la crête des vagues, l'arme levée en défi.

Lorsqu'un coursier des flots s'autoproclame protecteur d'une partie de l'océan, il considère toutes les créatures qui ne sont pas indigènes de ces eaux ou du ciel qui le surplombe comme des intrus. Lorsqu'un navire pénètre dans son territoire, le coursier s'approche et ordonne qu'il quitte la région sous peine d'être

détruit. Si le bateau fait demi-tour, le coursier le laisse partir tranquille. Il est même disposé à négocier un droit de passage, si les marins promettent de voyager prudemment, de ne pas jeter leurs déchets par-dessus bord et de ne pas tuer plus de poissons qu'ils ne peuvent en manger. Un coursier des flots ne devient agressif que lorsqu'on essaye de passer outre son avertissement sans pourparlers ou lorsqu'on l'attaque ouvertement. Même avec l'accord du coursier, l'équipage d'un bateau doit rester prudent jusqu'à être sorti de son territoire, car il n'est pas rare qu'un coursier suive un navire pendant des kilomètres si l'équipage ne lui

inspire pas particulièrement confiance. Les capitaines tentent souvent d'obtenir d'un coursier qu'il révèle la frontière exacte de son domaine, mais ces créatures sont assez rusées pour ne jamais dévoiler à des intrus l'étendue de possibilités d'observation et de punition.

Les coursiers des flots parlent le commun, l'elfe et l'aquien.

COMBAT

Lors d'une bataille, les coursiers des flots utilisent d'abord leurs pouvoirs magiques pour semer la confusion, désorienter et affaiblir leurs adversaires. Ils font ensuite des attaques éclairs en frappant de leurs armes.

Éperonnage (Ext). Par une action simple pendant son tour de jeu, un coursier des flots peut nager à une vitesse quadruplée (72 mètres) et emboutir une cible flottant sur l'eau (comme un bateau ou une créature). Pour éperonner, le coursier des flots doit finir son déplacement dans l'espace occupé par sa cible.

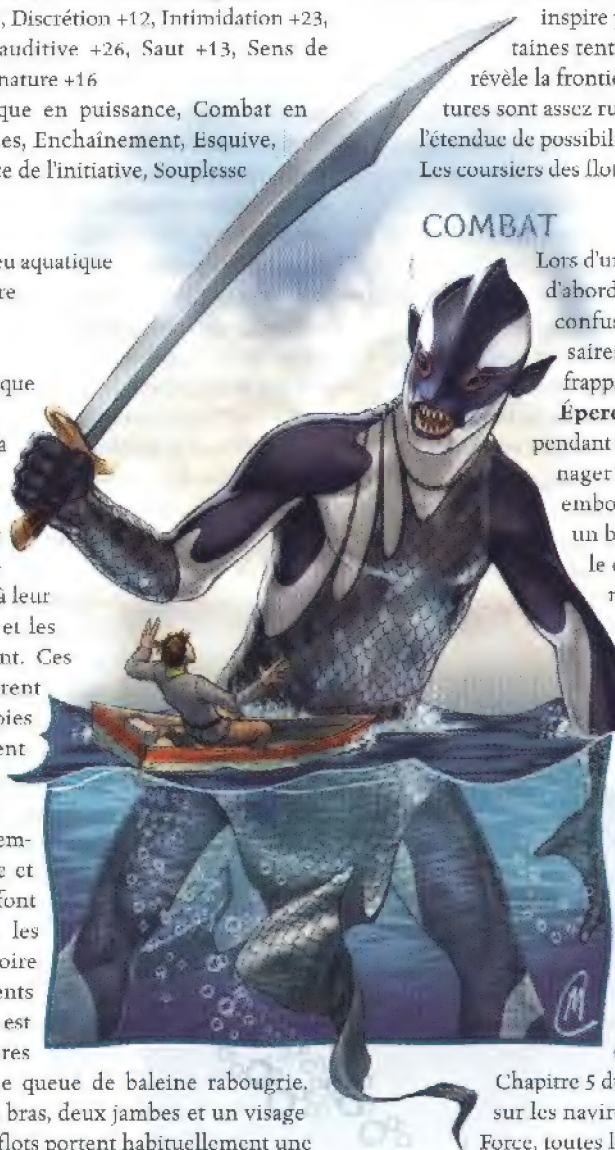
Cette attaque inflige 2d8+6 points de dégâts. Si la cible est une créature, elle a le choix entre porter une attaque d'opportunité ou faire un jet de

Réflexes (DD 29) pour réduire les dégâts de moitié. Si la cible est un bateau, le coursier des flots peut faire un jet de Force pour tenter de briser sa coque. S'il réussit, le bateau coule en 1d10 minutes. Le DD de ce jet de Force dépend de la nature du navire éperonné, selon la liste suivante : barque DD 20, bateau à fond plat DD 23, navire de haute mer ou drakkar DD 25, vaisseau de guerre ou trirème DD 30. (Voir le

Chapitre 5 du *Guide du Maître* pour plus d'information sur les navires). Quel que soit le résultat de ce jet de Force, toutes les créatures à bord d'un bateau éperonné doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de tomber par-dessus bord sous la force de l'impact.

Pouvoirs magiques. *Brume de dissimulation*, *contrôle de l'eau*, *nappe de brouillard*, *tempête de grêle* 6/jour ; *brume acide*, *cône de froid*, *convocation d'alliés naturels* IX (créatures aquatiques ou de l'Eau uniquement), *flétrissure* et *nuée d'élémentaires* (Eau uniquement) 5 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 20, jets de sauvegarde DD 17 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). La simple présence d'un coursier des flots provoque la terreur chez les créatures distantes de 30 mètres ou moins et dont le total de dés de vie est inférieur à celui du coursier. Chacune de ces créatures a droit à un jet de



COURSIER DES FLOTS

Volonté (DD 32) pour éviter d'être secouée jusqu'à ce que la distance entre elle et le coursier dépasse 30 mètres. En cas de jet réussi, la créature ne peut plus être affectée par la présence terrifiante de ce coursier pendant une journée.

Marche sur l'onde (Sur). Les coursiers des flots produisent continuellement un effet similaire à celui d'un sort de *marque sur l'onde* (niveau de lanceur de sorts 20).

Respiration aquatique (Ext). Les coursiers des flots possèdent des branchies en plus de leurs poumons, et ils sont capables de respirer aussi bien sous l'eau qu'à la surface.

CROQUE-MITAINE

Humanoïde monstrueux de taille P

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 9 m

CA : 18 (+1 taille, +5 Dex, +2 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaques : 2 griffes (+5 corps à corps), morsure (10 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d4, morsure 1d4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, éventration (2d4)

Particularités : graisse, odorat, *porte dimensionnelle*, réduction des dégâts (5/+1), résistance au feu (5), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 21, Con 11, Int 5, Sag 8, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +11, Escalade +8, Évasion +17, Vol à la tire +12

Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou équipe (3-5)

Facteur de puissance : 3

Trésor : 50% de pièces, 50% de biens précieux, pas d'objet

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille P) ; 9-12 DV (taille M)

Les croque-mitaines sont d'intelligents récupérateurs baragouinants, qui se conduisent comme certaines espèces de singes. Ils n'ont aucun usage pour les trésors, mais ils aiment amasser les objets brillants ou scintillants, comme les pièces, les gemmes précieuses, les bijoux mais aussi des morceaux de camelote bariolée. De plus, ils peuvent être tentés par la nourriture et les bonbons.

Les croque-mitaines sont des humanoïdes hauts de 90 cm, intégralement glabres et à la peau caoutchouteuse. Ils ont une grande tête chauve et bombée, de grandes oreilles et une morphologie disgracieuse, dont le détail exact varie d'un individu à l'autre. Par exemple, le nez d'un croque-mitaine pourra être grand et recourbé, large et plat ou carrément absent sauf pour les orifices

nasaux. Les bras, les jambes, le mains, les pieds, le torse et l'abdomen varient du maigrelet au démesuré mais sont presque toujours difformes. La teinte de la peau peut varier du noir gris au bleu tirant sur le noir. Un croque-mitaine peut étirer et compresser son corps et ses membres à un point incroyable, ce qui explique son impressionnante allonge naturelle.

Les croque-mitaines ont leur propre langage rudimentaire de grognements et de sifflements.

COMBAT

Les croque-mitaines sont avant tout couards. Ils raillent, fanfaronnent et grondent dans leur langage de baragouineur, mais toujours de loin. S'ils savent que des intrus approchent, ils utilisent leur pouvoir de graisse pour rendre une portion du sol glissante à l'avance, et attendent que quelqu'un tombe dans l'espoir de lui voler quelques babioles. Lorsqu'ils sont forcés de combattre, les croque-mitaines préfèrent escalader un mur et sauter sur leur proie en dessous. Ils peuvent alors utiliser leurs griffes postérieures pour tenter une éventration.

Étreinte (Ext). Si un croque-mitaine réussit une attaque de griffes contre une créature plus grande que lui d'une catégorie de taille, de sa taille ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +5). S'il réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il peut utiliser son pouvoir d'éventration dans le même round. Le croque-mitaine a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa griffe pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme

étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Éventration (Ext). Si le croque-mitaine réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4 points de dégâts supplémentaires à sa victime.

Graisse (Sur). À volonté, la peau du croque-mitaine peut sécréter une substance huileuse, visqueuse et ininflammable. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *graisse*, avec les différences suivantes : la portée est limitée au contact, la durée est de 1 round par dé de vie du croque-mitaine (4 rounds pour une créature typique) et le DD du jet de Réflexes est de 12. Habituellement un croque-mitaine utilise ce pouvoir pour graisser une section de sol ou de mur, même s'il peut aussi l'utiliser de toutes les façons décrites dans le sort. De plus, ce fluide huileux rend le croque-mitaine plus difficile à attraper (voir Compétences, ci-dessous). Les croque-mitaines sont immunisés aux effets de cette substance.

Odorat (Ext). Un croque-mitaine peut détecter l'approche



d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Porte dimensionnelle (Mag). Un croque-mitaine peut utiliser un effet de porte dimensionnelle jusqu'à six fois par jour (niveau de lanceur de sorts 7)

Compétences. Grâce à l'huile suintant continuellement de sa peau, un croque-mitaine bénéficie d'un bonus racial de +10 sur ses jets d'Évasion.

DEMI-FIÉLON, DURZAGON

Extérieur (Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaques : 2 griffes (+7 corps à corps), morsure (+2 corps à corps), barbe (+2 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6+2, morsure 1d6+1, barbe 1d3+1 et venin

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : barbe, pouvoirs magiques, venin

Particularités : caractéristiques raciales des duergars, Extérieur, immunités, réduction des dégâts (10/+1), résistance à l'acide (20), résistance à l'électricité (20), résistance au feu (20), résistance au froid (20), RM 15, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (36 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +4

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 15, Int 14, Sag 11, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +14, Détection +11, Diplomatie +3, Estimation +10, Fouille +10, Perception auditive +11, Psychologie +8

Dons : Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance (S)

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (1, plus 2-4 duergars), bande (1, plus 11-20 duergars) ou clan (1, plus 30-100 duergars)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Cette créature est le fruit du croisement secret entre un démon et un duergar sans méfiance. De temps à autre, de puissants démons se font en effet passer pour des nains gris et s'infiltrer dans les cités duergars à la recherche des meilleurs partenaires pour donner le jour aux futurs durzagons. La grande majorité des duergars ne soupçonne pas qu'ils sont l'objet de l'attention de forces démoniaques. La naissance d'un durzagon demi-fiélon est toujours fêtée dignement dans les royaumes infernaux.

Un durzagon est légèrement plus grand (il mesure d'ordinaire 1,50 mètre environ) et plus mince qu'un nain gris. Il est chauve, mais arbore une barbe de poils raides et gris, entremêlés de mèches rouges. Sa peau couleur de rouille dégage une chaleur facilement perceptible et ses doigts sont terminés par des ongles dangereusement acérés.

Le durzagon parle le nain et le commun des Profondeurs. Ceux qui profitent des enseignements de leurs ascendants démoniaques parlent aussi l'inférieur.

COMBAT

Bien qu'ils apprécient les affrontements physiques, les durzagons préfèrent d'ordinaire rester bien à l'abri derrière une haie de gardes duergars d'où ils peuvent se servir de leurs pouvoirs magiques. Au corps à corps, les durzagons ne manifestent aucune crainte et préfèrent combattre jusqu'à la mort plutôt que de céder devant un ennemi.

Barbe (Ext). Si un durzagon frappe un adversaire avec ses deux attaques de griffes, il porte aussi un coup au but automatique avec sa barbe.

Pouvoirs magiques. Ténèbres trois fois/jour ; agrandissement (la créature uniquement), invisibilité, profanation et ténèbres infernales une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 9 + niveau de sort.

Venin (Ext). Un durzagon inocule son venin sulfurique (jet de Vigueur DD 14) lors de chaque attaque de barbe réussie. L'effet initial est un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force, et l'effet secondaire une diminution permanente de 1d2 points de Force.

Caractéristiques raciales des duergars. Les durzagons bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, d'un bonus de +2 à leurs jets de Volonté contre les sorts et les pouvoirs magiques et d'un bonus d'esquive de +4 contre les géants. Ils maîtrisent également la connaissance de

la pierre (bonus racial de +2 aux jets effectués pour remarquer qu'une roche a été travaillée de manière inhabituelle ; ils savent également, à tout instant, à quelle profondeur ils se trouvent).

Extérieur. Un durzagon ne peut être ramené à la vie ou ressuscité.

Immunités (Ext). Les durzagons sont immunisés contre la paralysie, les fantômes et le poison.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les durzagons subissent un malus de circonstances de -2 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils sont exposés à une source lumineuse violente (comme la lumière du soleil ou les effets du sort lumière du jour).

Compétences. Les durzagons bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les jets de

Déplacement silencieux et de +1 sur les jets de Perception auditive et de Fouille.



LA SOCIÉTÉ DES DURZAGONS

Les durzagons occupent quasiment toujours les fonctions dirigeantes chez les duergars, et une grande cité de nains gris comptera toujours plusieurs durzagons. Les duergars vénèrent ces créatures qui leur servent de chefs et leur puissance. Les durzagons font des efforts considérables pour dissimuler la réalité de leurs pouvoirs, à leurs ennemis comme à leurs alliés.

PERSONNAGES DURZAGONS

La classe de prédilection des durzagons est celle de prêtre. Comme les duergars, la plupart des durzagons vénèrent Laduguet, la cruelle divinité des nains. Les prêtres durzagons ont accès aux sorts de deux domaines parmi les suivants : Loi, Magie, Mal et Protection.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un durzagon est égal à son niveau de classe global + 7. Par exemple, un durzagon prêtre de niveau 1 a un NPE de 8 et est équivalent à un personnage du niveau 8.

DÉMON

Dans les royaumes au nombre presque infini des Abysses, les démons se développent, nombreux et variés. Même si tous embrassent la voie du Mal, les tanar'ris sont tout de même les plus exécrables de la hiérarchie abyssale de l'iniquité. Ces créatures sont en conflit permanent avec toutes les forces du Bien de l'univers, ainsi qu'avec les créatures d'alignement loyal mauvais que sont les diables et les baatezus des Neuf Enfers.

La gueule, le fureteur et le ravageur abyssaux sont des démons vicieux mais serviles que l'on trouve aux ordres de démons plus puissants ou des mortels mauvais qui pactisent avec de tels êtres. Les trois créatures parlent l'abyssal et le commun même si la gueule abyssale et le ravageur abyssal ne parlent pas très clairement à cause de leur intelligence médiocre et de leurs bouches pleines de dents.

Le jovoc, le palrethee, le jarilith et le kelvezu apparaissent là où leurs maîtres démoniaques pensent pouvoir les utiliser au mieux, que cela soit dans un coin reculé de leur domaine personnel ou à l'extérieur, parmi les mortels sur le plan Matériel. Le zovvut, même s'il n'est pas lui-même un tanar'ri, sert sous les ordres de ces créatures ou avec elles. Ces cinq démons parlent l'abyssal, le céleste et le draconique.

COMBAT

Les démons sont la férocité personnalisée. Ils vont vouloir attaquer n'importe quelle créature, juste pour le plaisir.

Les démons adorent terrifier leurs victimes avant de les achever et les dévorent souvent une fois mortes. Beaucoup de démons peuvent créer les ténèbres et ils en couvrent fréquemment leurs adversaires avant de se lancer dans la bataille.

Tous les démons ont en commun les particularités suivantes.

Extérieur. Un démon possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

De plus, tous les tanar'ris ont en commun les particularités suivantes.

Tanar'ri. Les tanar'ris peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature ayant un langage dans un rayon de 30 mètres. Sauf si le contraire est indiqué dans leur description, les tanar'ris sont immunisés contre l'électricité et le poison. Ils ont une résistance à l'acide, au froid et au feu de 20.

Convocation de tanar'ris (Mag). Tous les tanar'ris peuvent convoquer d'autres tanar'ris pour les aider. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres* du niveau approprié, mais avec une chance limitée de succès. Lancez un 1d100 et comparez-le avec les chances de succès de la créature. Sur un échec, aucun tanar'ri ne répond à l'appel. Les tanar'ris convoqués repartent d'où ils viennent automatiquement après une heure. Un tanar'ri qui vient d'être convoqué ne peut utiliser son propre pouvoir de convocation pendant une heure. La plupart des tanar'ris n'utilisent pas ce pouvoir de convocation à la légère puisqu'ils sont ensuite redevables auprès de la créature convoquée. En général, ils ne l'utilisent que lorsque c'est nécessaire pour sauver leur vie.

GUEULE ABYSSALE.

Une gueule abyssale est une créature répugnante essentiellement constituée de dents. Son appétit est légendaire. On raconte qu'une d'entre elle a pu dévorer un centaure quasiment entier en moins d'une minute.



	Gueule abyssale	Fureteur abyssal	Ravageur abyssal
	Extérieur (Chaos, Mal)	Extérieur (Chaos, Mal)	Extérieur (Chaos, Mal)
	de taille M	de taille P	de taille G
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)	2d8+2 (11 pv)	3d8+9 (22 pv)
Initiative :	+0	+2	+4
Vitesse de déplacement :	9 m	12 m	15 m
CA :	15 (+5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15	15 (+1 taille, +2 Dex, +2 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13	17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 13
Attaques :	morsure (+5 corps à corps)	2 griffes (+5 corps à corps)	dard (+6 corps à corps)
Dégâts :	morsure 2d8+4	griffes 1d2	dard 1d4+4 et venin
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	éventration sans quartier	—	venin
Particularités :	Extérieur	Extérieur	extérieur, immunité contre le poison, odorat, résistance à l'acide (20), résistance au froid (20)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +4, Vol +2	Réf +5, Vig +4, Vol +5	Réf +7, Vig +6, Vol +4
Caractéristiques :	For 17, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 9, Cha 8	For 10, Dex 15, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 9	For 17, Dex 19, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 8
Compétences :	Détection +1, Escalade +7, Perception auditive +5, Saut +7	Déplacement silencieux +7, Détection +7, Discrétion +9, Perception auditive +7	Déplacement silencieux +6, Détection +4, Perception auditive +6, Psychologie +4, Saut +7, Sens de la nature +2
Dons :	Vigilance	Boîte secrète (griffe)	Arme de prédilection (dard)
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)
Facteur de puissance :	2	2	5
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	3-4 DV (taille M), 5-6 DV (taille G)	3-4 DV (taille P), 5-6 (taille M)	4-6 DV (taille G) ; 7-9 (taille TG)

Une gueule abyssale ressemble à grande bouche ornée de dents perchées sur des petits appendices trapus. Sa peau est terne et brun foncé.

Combat

Les gueules abyssales servent de troupes de choc dans les armées du mal. Comme elles ne disposent d'aucune attaque à distance, elles foncent habituellement au corps à corps le plus rapidement possible, où leurs dents grinçantes font le reste.

Éventration sans quartier (Ext). Une gueule abyssale aime réduire en pièces les adversaires tombés. Elle inflige automatiquement 2d8+4 points de dégâts additionnels à n'importe quel adversaire qu'il fait tomber à 0 pv ou moins.

FURETEUR ABYSSAL

Ce démon est petit mais vicieux. Des groupes de fureteurs abyssaux rôdent en avant des armées du mal et organisent des expéditions pour chercher et éliminer les éclaireurs adverses et les sentinelles.

Un fureteur ressemble à un singe chauve avec de grandes mains et de grands pieds. Des protubérances de corne courent le long du sommet de son crâne et le long de son épine dorsale. Alors qu'il est capable de marcher sur deux pattes, il se traîne habituellement sur les quatre, gardant son corps près du sol.

Combat

Les fureteurs abyssaux aiment rôder autour de leurs proies et charger en groupe. Leurs victimes ont rarement le temps de donner l'alarme.

RAVAGEUR ABYSSAL

Un ravageur abyssal est un hybride grotesque : une part de démon, une part de hyène mais entièrement repoussant. Bien que ses origines exactes soient incertaines, les érudits s'accordent pour penser qu'ils sont probablement le résultat de la luxure démoniaque sans limite qui est à l'origine de toutes sortes de croisements bizarres.

Un ravageur abyssal a des yeux sphériques et une gueule allongée garnie de longues dents. Des morceaux de peau squameuse transparaissent à travers sa fourrure épaisse et hirsute. Une ligne d'épines courbes dépasse de sa colonne vertébrale. Sa longue queue (couverte de verrues), est munie de pics vicieux. Un spécimen totalement développé mesure approximativement 1,50 mètre de haut et 3 mètres du museau à la base de la queue. Il pèse à peu près une tonne.

Combat

Ces démons sont notoirement agressifs et toujours de mauvaise humeur. Le plus souvent, ils attaquent tout ce qu'ils voient ou sentent, frappant leur cible sans relâche avec leurs dards.

Malgré leur formidable dentition, les ravageurs abyssaux n'utilisent pas leur morsure. Leur faible mâchoire est juste utile à déchiqueter les proies qui ont déjà succombé à leur dard empoisonné.

Venin (Ext). Un ravageur abyssal inocule son venin (jet de Vigueur DD 14) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force).

	Jovoc (Tana'rri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille P	Palrethee (Tana'rri) Extérieur (Chaos, Feu, Mal) de taille M	Zovvut Extérieur (Chaos, Mal) de taille M
Dés de vie :	4d8+18 (36 pv)	8d8+24 (60 pv)	10d8+20 (65 pv)
Initiative :	+2	+3	+1
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	9 m, vol 15 m (moyenne)
CA :	16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14	23 (+3 Dex, +10 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20	20 (+1 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaques :	2 griffes (+6 corps à corps), morsure (+1 corps à corps)	épée longue +1 de feu (+14/+9 corps à corps) ; ou 2 coups (+12 corps à corps)	2 griffes (+13 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d3+1, morsure 1d4	épée longue +1 de feu 1d8+7 et 1d6 de feu/19-20, coup 1d8+4	griffes 1d12+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	brûlure démoniaque, pouvoirs magiques	pouvoirs magiques, regard dévitalisant
Particularités :	aura vengeresse, convocation de tana'r'ris, Extérieur, guérison accélérée, réduction des dégâts (5/argent), RM 13, tana'r'ri	bouclier enflammé, convocation de tana'r'ris, créature du Feu, Extérieur, réduction des dégâts (20/+2), RM 18, tana'r'ri	création de rejets, Extérieur, réduction des dégâts (20/+2), RM 20
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +7, Vol +4	Réf +9, Vig +9, Vol +7	Réf +8, Vig +9, Vol +10
Caractéristiques :	For 12, Dex 15, Con 16, Int 7, Sag 10, Cha 7	For 19, Dex 16, Con 16, Int 13, Sag 12, Cha 11	For 17, Dex 13, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 14
Compétences :	Détection +7, Discrétion +8, Fouille +3, Perception auditive +7, Psychologie +3	Bluff +10, Connaissance des sorts +6, Connaissances (une au choix) +12, Détection +8, Diplomatie +10, Discrétion +9, Fouille +12, Intimi- dation +2, Perception auditive +6, Psychologie +12	Bluff +10, Concentration +12, Connaissance des sorts +8, Déplacement silencieux +11, Détection +18, Diplomatie +6, Discrétion +11, Intimidation +4, Perception auditive +13, Psychologie +16, Scrutation +11
Dons :	Robustesse (x2)	Arme de prédilection (épée longue), Esquive, Expertise du combat	Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-4)	solitaire	solitaire ou bande (1, plus 2-4 nécrophages)
Facteur de puissance :	5	8	9
Trésor :	normal	aucun	normal
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	5-8 DV (taille P), 9-12 DV (taille M)	9-12 DV (taille M)	11-16 DV (taille M)

Odorat (Ext). Un ravageur abyssal peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

JOVOC

Ces petits diables au cœur noir ont été créés pour semer la discorde. Leur pouvoir d'infliger aux autres les dégâts qu'ils subissent fait qu'ils sont d'une grande valeur en première ligne d'une armée tana'r'ri. Une unité de jovocs peut absorber de multiples coups ou sorts en provenance de l'ennemi et tout de même survivre pour asséner leur injuste vengeance.

Un jovoc est une créature humanoïde de 1,20 m de haut, bouffie et chauve. Il possède un corps de gnome meurtri et battu, qui aurait été laissé trop longtemps à pourrir sous les chaleurs de l'été. La puanteur qui émane de sa peau rêche ajoute à cette impression. Sa peau est d'une teinte bleu sombre ou noire et ses yeux sont deux trous béants, vides. Chaque long bras de cette créature se termine par une main à trois doigts avec de grands ongles rouges, à jamais teints de la couleur du sang.

Combat

Les jovocs ne sont pas spécialement intelligents mais ils sont rapides et expérimentés pour préparer une embuscade, sachant profiter au mieux de leur petite taille. Des années d'entraînement et d'expérience leur ont appris comment tirer avantage de leur aura vengeresse et de leur pouvoir de guérison rapide. Ils adoptent souvent une stratégie du raid éclair, sautant dans un groupe d'ennemis pour faire le plus de dégâts possibles avant de partir comme des flèches pour quelques rounds en vue de guérir.

Selon les cas, les jovocs se battant par paire ou par trio peuvent utiliser leur tactique préférée : se cachant juste derrière leur adversaire (de préférence dans par les ténèbres, derrière un mur ou n'importe quelle barrière), ils commencent par s'attaquer les uns les autres, se touchant automatiquement à chaque coup. Ces attaques infligent des dégâts maximums sur les jovocs, mais aussi sur toute personne prise dans leur aura vengeresse. Après s'être donné un round ou deux pour laisser le temps à leur pouvoir de guérison rapide de refermer leurs blessures, les créatures recommencent à se mordre et à se griffer les unes les autres.

Aura vengeresse (Sur). Cet effet est toujours actif dans une étendue de 9 mètres de rayon autour du jovoc. À chaque fois que la créature subit des dégâts d'une source quelconque, toute créature non tanar'ri subit autant de dégât. Un jet de Vigueur (DD 15) réussi permet de réduire ces dégâts de moitié. (Par exemple, si un adversaire inflige 12 points de dégâts à un jovoc, cet adversaire et tout autre non tanar'ri dans une zone de 9 mètres de rayon subissent eux aussi 12 points de dégâts, ou 6 en cas de jet de Vigueur réussi.) Quelle que soit la source de dégâts du jovoc, les dégâts infligés par cet effet aux non tanar'ris ne sont pas sujet à une éventuelle négation ou réduction due à une immunité, une résistance, une réduction des dégâts, une résistance à la magie ou quoi que ce soit d'autre.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un jovoc peut tenter de convoquer un autre jovoc avec 25% de chances de succès.

Guérison accélérée (Ext). Un jovoc regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

PALRETHEE

Selon les légendes, les palrethees furent d'ambitieux démons qui désiraient régner sur les Abysses à la place des balors. Malgré leur grande malice et leur sadisme, ces âmes perdues échouèrent à l'épreuve du feu dans des circonstances mystérieuses, et ils brûlent maintenant pour l'éternité. Beaucoup de balors utilisent les palrethees comme sergents ou comme messagers, prenant un grand plaisir à rappeler à ces ambitieux démons leur position d'inférieurs. Cette relation entre les deux types de tanar'ris renforce les légendes des bardes à propos des origines des palrethees.

Un palrethee est une grande créature émaciée, de forme humanoïde dotée d'une peau rouge sang ou bleue et de vestiges d'ailes blanc osseux. L'intégralité de son corps est baigné de feu. La créature peut altérer la couleur et la forme de ces flammes à volonté, les faisant translucides et fantomatiques, rouge orangé sombre comme dans une forge ou même bleu blanc et délicates. Peu importe l'apparence des flammes, leur effet reste le même.

Combat

Les palrethees ont toutes les capacités de combat nécessaires pour apprécier les clameurs de la bataille. Mais ces démons arrogants se croient souvent au-dessus des misérables missions qu'ils se voient assignées. Avides d'acquiescer de la magie, des âmes mortelles ou n'importe quelle autre valeur qui leur donnerait la possibilité de gagner en pouvoir, ils tentent de conclure des marchés, d'utiliser les humains comme des objets et de piéger des mortels imprudents pour qu'ils obéissent à leurs désirs.

Lorsqu'ils sont acculés au combat, les palrethees utilisent généralement leur pouvoir magique de terreur pour faire fuir le plus d'adversaires possible et entrer ensuite au corps à corps avec leur épée longue enflammée.

Brûlure démoniaque

(Ext). Toute créature frappée par un palrethee à l'aide d'une attaque de coup doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) ou prendre feu. Le feu brûle pendant 1d4 rounds (voir Prendre feu dans le Guide du Maître au Chapitre 3).

Une créature en feu peut éteindre la flamme par une action de mouvement.

Pouvoirs magiques.

Détection de l'invisible, détection de la magie et détection du Bien à volonté ; terreur (9 m de rayon) 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 8 ; jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Bouclier enflammé (Mag). Un palrethee est constamment entouré par des flammes ardentes qui infligent



	Jarilith (Tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille G	Kelvezû (Tanar'ri) Extérieur (Chaos, Mal) de taille M
Dés de vie :	10d8+80 (125 pv)	12d8+36 (90 pv)
Initiative :	+9	+14
Vitesse de déplacement :	18 m	9 m, vol 18 m (bonne)
CA :	32 (-1 taille, +9 Dex, +14 naturelle), contact 18, pris au dépourvu 23	35 (+10 Dex, +15 naturelle), contact 20, pris au dépourvu 35
Attaques :	2 griffes (+22 corps à corps), morsure (+19 corps à corps)	cimeterre +1 sanglant supérieur (+16/+11/+6 corps à corps), dague +1 sanglante (+16/+11 corps à corps)
Dégâts :	griffes 2d6+12/18-20/x3, morsure 2d8+6/18-20/x3	cimeterre +1 sanglant supérieur 1d6+6/18-20 et venin, dague +1 sanglante 1d4+3/19-20 et venin
Espace occupé/allonge :	3 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	bond, étreinte, pattes arrière (2d6+6/18-20), pouvoirs magiques, présence terrifiante	attaque sournoise +8d6, pouvoirs magiques, venin
Particularités :	convocation de tanar'ris, critiques augmentés, Extérieur, odorat, réduction des dégâts (30/+3), RM 25, tanar'ri	convocation de tanar'ris, détection améliorée, esquive instinctive, esquive totale, Extérieur, réduction des dégâts (20/+2), RM 26, tanar'ri
Jets de sauvegarde :	Réf +16, Vig +15, Vol +8	Réf +18, Vig +11, Vol +11
Caractéristiques :	For 35, Dex 29, Con 27, Int 8, Sag 12, Cha 14	For 21, Dex 31, Con 16, Int 17, Sag 16, Cha 16
Compétences :	Concentration +21, Déplacement silencieux +25, Détection +12, Discrétion +22*, Équilibre +14, Escalade +14, Fouille +4, Perception auditive +12, Saut +14	Bluff +15, Concentration +15, Connaissance des sorts +13, Connaissances (un au choix) +13, Déplacement silencieux +33, Détection +18, Diplomatie +7, Discrétion +33, Fouille +18, Intimidation +5, Perception auditive +18, Psychologie +16
Dons :	Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples	Ambidextrie, Combat à deux armes, Science de l'initiative, Science du combat à deux armes
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou nichée (6-10)	solitaire
Facteur de puissance :	13	18
Trésor :	normal	pièces normales, biens précieux normaux, plus cimeterre +1 sanglante supérieure et dague sanglante +1
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	11-23 DV (taille G), 24-30 DV (taille TG)	13-24 DV (taille M)

des dégâts à chaque créature qui l'attaque avec une arme naturelle ou avec une arme de corps à corps tenue en main. Une telle attaque inflige les dégâts normaux au palrethee (à condition toutefois que sa réduction des dégâts soit dépassée), mais en même temps l'attaquant subit 1d6+8 points de dégâts de feu (on applique les résistances au feu ; niveau de lanceur de sorts 8). Des armes procurant une allonge importante, comme les piques, ne mettent pas en danger leur utilisateur de cette façon.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un palrethee peut tenter de convoquer un autre palrethee avec 30% de chances de succès.

Créature du Feu (Ext). Un palrethee est immunisé contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Tanar'ri. Contrairement aux autres tanar'ris, les palrethees n'ont aucune résistance aux attaques de froid.

ZOVVUT

Les zovvuts sont les pions d'un terrible prince démon. Le premier d'entre eux fut créé à la suite d'horribles rites sanguinaires, il y a des siècles de cela. Les rumeurs lient les zovvuts au maître des démons et de la nécromancie, connu sous le nom d'Orcus. Cependant, le secret de leur création s'est largement répandu

chez les seigneurs de l'Abyss. À présent, on peut trouver des zovvuts dans de nombreuses régions des Abysses aussi bien que sur le plan Matériel, obéissant aux désirs de quiconque est assez puissant pour les intimider au point de les soumettre.

Les zovvuts sont souvent utilisés par des agents diaboliques en coordination avec d'autres démons plus combattifs (ces derniers gardant les adversaires à distance pendant que le regard dévitalisant des zovvuts les annihile). Les zovvuts détestent toutes les créatures ayant le pouvoir de les contrôler et, comme la plupart des démons, ils cherchent toujours à les trahir et à saper leur autorité.

Un zovvut est une créature de forme humanoïde, musclée, à la peau pâle et sans pilosité. Ses bras se terminent par des griffes tranchantes et crantées, qui sont spécialement conçues pour hacher la chair. Des ailes couvertes de plumes se déploient de chaque côté du zovvut en partant de ses épaules. Un troisième œil se trouve au centre de son front.

Combat

Les zovvuts n'ont pas peur du combat. Même s'ils sont plus faibles que certains démons en terme de capacités de combat, ils comptent sur leur attaque de regard pour amener leurs ennemis à se soumettre.

Pouvoirs magiques. Anathème, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection du Bien, profanation, suggestion, téléportation sans erreur (lui-même plus 25 kg d'objets uniquement) et ténèbres à

volonté. Niveau de lanceur de sorts 12, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Regard dévitalisant (Sur). Toute créature dans un rayon de 9 mètre autour du zovvut qui croise son regard rougeoyant doit réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine de subir un niveau négatif. Pour chaque niveau négatif donné, le zovvut récupère 5 points de dégâts. Si la somme des points soignés est supérieure aux points de vie de la créature, elle les gagne en tant que points de vie temporaires. Si le niveau négatif n'a pas été retiré (avec un sort comme *restauration*) sous les 24 heures, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) pour le retirer. Un échec signifie que son niveau (ou DV) est réduit de un.

Création de rejeton (Sur). Tout humanoïde tué par le pouvoir du regard dévitalisant du zovvut (niveaux négatifs égaux aux dés de vie actuels ou absorbés en dessous du niveau 1) devient un nécrophage en 1d4 rounds. La créature est sous le contrôle du zovvut qui l'a tuée et reste son esclave jusqu'à sa mort ou celle du zovvut. Un rejeton ne possède aucun des attributs qu'il avait de son vivant.



JARILITH

Les jariliths, l'élite des bêtes chasseresses des Abysses, sont des créatures félines terrifiantes, concrétisations des cauchemars de centaines de générations de mortels. Ils préfèrent la chair démoniaque et sont plus à l'aise lorsqu'ils chassent dans le désert, la jungle, la forêt ou sur des terres en friche. Les jariliths sont notoirement difficiles à contrôler. Ainsi, même le plus puissant des balors doit évoluer avec attention dans leur parage. Ils sentent la faiblesse et, pour eux, presque toute créature est plus faible.

Un jarilith ressemble un lion mâle plus grand que la moyenne, doté d'une fabuleuse crinière. De longues dents sortent de sa mâchoire et ses griffes sont tout aussi longues. Le pelage rouge sang trahit son origine mais il frappe si vite que le seul indice qu'ont la plupart de ses victimes de sa présence est une légère odeur soufrée.

Les jariliths ne parlent pas mais comprennent l'abyssal. Ils communiquent silencieusement les uns avec les autres via la télépathie.

Combat

Un jarilith est un adversaire direct et qui ne fait aucun compromis au cours d'une bataille. Habituellement, il compte sur ses dons d'Attaque en puissance et son pouvoir de critiques augmentés pour infliger des dégâts impressionnants à ses adversaires. Même s'ils n'ont pas besoin de cet avantage, les jariliths préfèrent attirer leurs ennemis dans une embuscade.

Bond (Ext). Lorsqu'il charge, un jarilith peut effectuer une attaque à outrance (y compris à l'aide de ses pattes arrière, voir ci-dessous), bien qu'il vienne de se déplacer dans le round.

Étreinte (Ext). Si un jarilith réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par

une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +26). S'il réussit à assurer sa prise, il peut attaquer à l'aide de ses pattes arrière au cours du même round. Le jarilith a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa mâchoire pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte et peut tenter de nouveau d'utiliser ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Lors de chaque round pendant lequel un jarilith agrippe une proie (voir Étreinte, ci-dessus), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+21 corps à corps, 2d6+6 points de dégâts chacune). Le jarilith peut aussi utiliser ce mode d'attaque quand il bondit sur une proie.

Pouvoirs magiques. *Antithème, clairaudience/clairvoyance, détection de pensées, détection du Bien et ténèbres à volonté.* Niveau de lanceur de sorts 12, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Lorsqu'un jarilith charge ou attaque, il inspire de la terreur à toute créature présente dans un rayon de 9 mètres et qui a moins de dés de vie ou de

niveaux que lui. Tous les adversaires potentiellement affectés doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) ou être secoués (une condition qui continue jusqu'à ce que l'adversaire soit hors de portée). En cas de réussite, l'adversaire est immunisé contre la présence terrifiante de ce jarilith pendant 24 heures.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un jarilith peut tenter de convoquer un autre jarilith avec 35% de chances de succès.

Critiques augmentés (Ext). Un jarilith peut prétendre à un coup critique lorsqu'il obtient un résultat naturel de 18 à 20 sur son jet d'attaque. Sur un coup critique confirmé avec sa morsure, ses griffes ou ses pattes arrière, il inflige le triple de dégâts.

Odorat (Ext). Un jarilith peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un jarilith reçoit un bonus racial de +4 sur les jets de Discrétion, Équilibre et Déplacement silencieux. * Dans une zone de hautes herbes ou d'épais sous-bois, son bonus de Discrétion monte à +12.

KELVEZU

Les mariliths agissent comme les généraux des armées tanar'ri et les balors sont la haute aristocratie dans la hiérarchie abyssale. Les deux trouvent les services des kelvezus (les agents secrets et assassins des royaumes infernaux) très utiles. Les kelvezus sont rarement placés à la tête d'une troupe. Ils préfèrent éliminer « chirurgicalement » certains adversaires spécifiques (comme des diables, des démons concurrents ou des mortels obstinés) selon les ordres de démons plus puissants.

Le kelvezu est un cas particulier dans les rangs les plus hauts du genre démoniaque à cause de sa taille (il dépasse rarement les

1,50 mètre). À cause de sa taille et de son aspect humanoïde, il peut être confondu avec un humain à condition d'utiliser un déguisement pour cacher sa peau rouge-rosée.

Combat

Les kelvezûs frappent furtivement, ne comptant pas seulement sur leur invisibilité mais aussi sur leur talent pour épier et se cacher. Comme leurs équivalents mortels, ces assassins cherchent à éliminer rapidement leur cible. S'ils ne le peuvent pas, ils battent retraite et frappent à nouveau quand les conditions sont plus favorables. Tous les kelvezûs portent un *cimeterre* +1 sanglant supérieur (voir ci-dessous) qui ressemble à la queue d'un serpent et une *daghe* +1 sanglante qui ressemble à un crochet de serpent.

Attaque sournoise (Ext). Dès que la cible d'un kelvezû perd son bonus de Dextérité à la CA ou qu'elle est prise en tenaille par le kelvezû, ce dernier inflige +8d6 points de dégâts supplémentaires lors d'une attaque au corps à corps réussie.

Pouvoirs magiques. *Détection de la Loi, détection du Bien, dissipation suprême, don des langues* (sur lui-même uniquement), *invisibilité suprême* (sur lui-même uniquement), *lecture de la magie, profanation, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur* (lui-même et 25 kg d'objets uniquement) et *ténèbres profondes* à volonté. Niveau de lanceur de sorts 18, jets de sauvegardes DD 13 + niveau de sort.

Venin (Ext). Un kelvezû enduit ses armes d'un poison (jet de Vigueur DD 19) qui s'inocule par blessure et suinte continuellement depuis le bout de ses doigts. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution). Le venin produit par un kelvezû est hautement périssable et devient inoffensif 1 minute après que la créature a arrêté de l'appliquer.

Convocation de tanar'ris (Mag). Une fois par jour, un kelvezû peut tenter de convoquer un autre kelvezû avec 25% de chances de succès.

Détection améliorée (Sur). En plus de ses sens normaux, un kelvezû perçoit ses adversaires à travers les effets d'un *détection de la magie* et d'un *détection de l'invisible* (niveau de lanceur de sorts 18) qui sont toujours actifs.

Esquive instinctive (Ext). Un kelvezû conserve toujours son bonus de Dextérité à sa CA même lorsqu'il est pris au dépourvu. Il ne peut être pris en tenaille.

Esquive totale (Ext). Lorsqu'il est exposé à n'importe quel effet qui permet un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, le kelvezû ne subit aucun dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

Compétences. Un kelvezû bénéficie d'un bonus racial de +8 à ses jets de Discrétion et de Déplacement silencieux.

Nouvelle propriété spéciale pour les armes de corps à corps

Sanglante supérieure. Une hémorragie infligée par une arme sanglante supérieure inflige 2 points de dégâts par round en plus des dégâts normaux infligés par l'arme. Pour chaque hémorragie multiple provoquée par l'arme, il résulte une perte de sang cumulative (deux hémorragies infligent 4 points de dégâts par round, etc.). Un saignement peut uniquement être stoppé par un jet réussi de Premiers secours (DD 15), par l'application d'un sort de soins ou de n'importe quel autre sort de guérison (*guérison suprême, cercle de guérison* ou un équivalent).

Niveau de lanceur de sorts : 15. Conditions : Création d'armes et armures magiques, *épée de Mordenkainen*. Prix de vente : bonus de +4.

DERNIER-SOUFFLE

Élémentaire (Air, Mal) de taille M

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : vol 24 m (parfaite)

CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaques : faux éolim (+6 corps à corps)

Dégâts : faux éolim 2d4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : regard terrifiant, vol de souffle

Particularités : élémentaire, invisibilité, maîtrise de l'Air, réduction des dégâts (10/+1)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +5, Vol +3

Caractéristiques : For 11, Dex 15, Con 16, Int 14, Sag 13, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +7, Discrétion +12, Fouille +12, Sens de la nature +9

Dons : Attaque en vol, Pistage, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : régions tempérées, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Les dernier-souffles sont des élémentaires effrayants qui se nourrissent de l'air extrait des poumons de créatures vivantes. On ne sait pas comment ils peuvent se sustenter d'une telle source, mais ces monstres cruels semblent prendre un grand plaisir à voler le souffle de leurs victimes sans défense.

Les dernier-souffles sont habituellement invisibles, sauf lorsqu'ils attaquent. Lorsqu'ils deviennent visibles, ils imitent la forme de la victime qu'ils se sont choisie, apparaissant comme un double légèrement translucide. Leurs yeux sont deux brillantes petites sphères rouges.

La plupart des dernier-souffles résident sur le plan élémentaire de l'Air. Occasionnellement, un dernier-souffle est invoqué sur le plan Matériel par un lanceur de sorts pour accomplir une tâche particulière (en général pour tuer une cible désignée) et décide de rester une fois sa mission achevée. Une créature qui choisit cette voie le fait en général parce qu'elle a apprécié cette tâche et souhaite continuer à amener mort et destruction.

Les dernier-souffles parlent le commun et l'aérien.

COMBAT

Un dernier-souffle erre invisible la plupart du temps, attendant une victime à suivre. Normalement, il désigne comme victime une seule créature, prenant le temps de la filer et d'observer sa proie avant de décider de la meilleure méthode d'approche. Souvent, il attend simplement que sa proie s'endorme avant de tenter de lui voler son souffle. Éventuellement, il peut d'abord tenter rendre la créature sans défense grâce à son regard terrifiant, puis continuer avec son vol de souffle. Le dernier-souffle est obsédé par son objectif. Une fois qu'il a sélectionné une victime, il ne trouve pas le repos tant qu'il ne s'est pas complètement nourri des poumons de cette dernière. Tant que le dernier-souffle n'est pas tué, il continue avec son attaque de vol de souffle jusqu'à ce que sa victime désignée meure. Ensuite, il fuit pour digérer son repas (un processus

qui dure habituellement plusieurs jours), avant de réapparaître pour chasser de nouveau.

S'il est attaqué par des créatures autres que celle qu'il a choisie, le dernier-souffle se défend généralement avec une faux éolien, une lame d'air pressurisé qu'il génère de son propre corps. La créature n'utilise pas cette attaque sur la victime ciblée, préférant la ruer complètement via le vol de souffle.

Regard terrifiant (Sur). Toute personne dans un rayon de 9 mètres autour du dernier-souffle et croisant les yeux rouges incandescents de la créature doit réussir un jet de Volonté (DD 16) ou être paralysée par la peur pendant 1d4 rounds.

Vol de souffle (Sur). Par une action complexe, un voleur de souffle peut tenter d'aspirer l'air des poumons de toute créature sans défense dans son allonge. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 17) ou subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution. La victime meurt lorsque sa Constitution atteint 0. Le dernier-souffle guérit de 5 points de dégâts pour chaque point de Constitution perdu par la cible, gagnant les points en excès comme points de vie temporaires. Tant que la cible reste sans défense, le dernier-souffle continue d'utiliser cette attaque contre cette créature à chaque round jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Maîtrise de l'Air (Ext). Toute créature volante subit un malus de -1 lors des jets d'attaque et de dégâts faits contre le dernier souffle.

Élémentaire (Ext). Un dernier-souffle est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Il ignore les coups critiques et ne peut être pris en tenaille. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un dernier-souffle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 m.

Invisibilité (Sur). Un voleur de souffle peut se rendre invisible par une action libre. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *invisibilité* (niveau de lanceur de sorts 8), à la différence qu'il ne s'arrête que quand le dernier-souffle met un terme à l'effet volontairement ou en attaquant.



lance d'arçon lourde 2d6+7/x3 ; arc long composite de force et de maître (bonus de For +4) avec flèches de maître 1d8+4/x3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : cri strident, hémorragie, pouvoirs soniques

Particularités : bonus racial de +4 sur les jets de sauvegarde contre les effets de son, communication avec les chauves-souris, galop, odorat, vision aveugle (36 m), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For 20, Dex 16, Con 18, Int 15, Sag 15, Cha 11

Compétences : Acrobaties +10, Déplacement silencieux +8, Détection +11, Dressage +5, Empathie avec les animaux +5, Équilibre +12, Équitation (chauves-souris) +10, Escalade +13, Maîtrise des cordes +8, Perception auditive +11, Saut +14

Dons : Ambidextrie (S), Arme en main, Attaques multiples, Attaques réflexes, Combat à deux armes (S), Expertise du combat, Vigueur surhumaine

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (4-7), bande (8-18, plus 1 chef de niveau 2-5), colonie (20-80, plus 5 anciens de niveau 3 et 1 chef de niveau 4-6), ou enclave (100-600, plus 10 anciens de niveau 3, 5 vénérables de niveau 5 et 1 chef de niveau 5-9)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucune pièce, 50% biens précieux, objets normaux, plus équipement

Alignement : généralement neutre bon

Évolution possible : par la classe de personnage

Les desmodus sont des humanoïdes à la carrure massive et aux traits de chauves-souris qui vivent dans des cavernes loin sous la surface de la terre. Omnivores, ils ne sont généralement pas dangereux sauf quand on les provoque. Jusqu'à une date récente, la plupart des sages croyaient leur race éteinte, disparue à la suite d'une guerre très ancienne contre les drows.

Un desmodu adulte mesure entre 2,50 mètres et 2,75 mètres. Son corps est entièrement recouvert d'un pelage noir ou brun aux reflets rougeâtres. Il a de longs bras, des jambes trapues et une tête semblable à celle d'une chauve-souris. Une membrane de cuir noir relie chacun de ses poignets à la cheville correspondante. Ses mains et ses pieds, minces et allongés, se terminent par des griffes rétractiles au bout de doigts et d'orteils courts et incurvés. Des cils très fins sur ses paumes et la plante de ses pieds lui donne une grande sûreté dans ses prises.

Les desmodus sont bipèdes. D'ordinaire, ils se déplacent debout, avec une démarche ondulante, mais ils peuvent également se mettre à quatre pattes pour galoper au double de leur vitesse normale. En général, ils portent pour seul vêtement leur armure, ainsi qu'un harnais auquel ils accrochent leurs outils et leurs armes.

DESMODU

Humanoïde monstrueux de taille C

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (12 m au galop), escalade 9 m

CA : 20 (-1 taille, +3 Dex, +5 naturelle, +3 armure [cuir clouté de maître]), contact 12, pris au dépourvu 17

Attaques : 2 griffes (+16 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou norbora de maître (+15/+10/+5 corps à corps), norbora de maître (+15 corps à corps), morsure (+14 corps à corps) ; ou grande lance d'arçon lourde (116/111/16 corps à corps) ; ou arc long composite de force et de maître (bonus de For +4) avec flèches de maître (+16/+11/+6 distance)

Dégâts : griffes 1d4+5, morsure 1d6+2 ; ou norbora 2d6+5/19-20 (main directrice), norbora 2d6+2 (main non directrice) ; grande

Les desmodus parlent le commun des Profondeurs et le terveux, ainsi que leur propre langage. Ce dernier, baptisé simplement desmodu, comprend aussi bien des ultrasons que des infrasons, de sorte que les desmodus sont les seuls à pouvoir le parler. Ils ont le plus souvent une belle voix grave et résonnante, trahie parfois par de petits couinements ou des grondements de basse lorsqu'ils s'expriment dans une langue étrangère.

COMBAT

Les desmodus ont recours à leurs pouvoirs soniques pour s'octroyer des bonus et infliger des malus à leurs adversaires. Leur arme de corps à corps favorite est le notbora, une arme double exotique de leur propre invention.

Ils se ruent généralement au combat à quatre pattes, en se servant de bâtons fumigènes pour aveugler l'ennemi. Grâce à leur don Arme en main, ils sortent ensuite leur notbora pour attaquer en se dressant sur leurs pattes arrière. Ils aiment aussi se laisser tomber par surprise depuis le plafond d'une caverne, et, au corps à corps, ils profitent au maximum de leur allonge supérieure. Une fois au cœur de la mêlée, ils bondissent et multiplient les acrobaties pour franchir le premier rideau de leurs adversaires et attaquer les magiciens adverses ou prendre l'ennemi en tenailles.

Cri strident (Sur). Une fois par jour, un desmodu peut pousser un hurlement capable de faire littéralement voler la matière en éclats. Il peut choisir entre deux effets différents :

Désespoir. Chaque adversaire dans une étendue de 9 mètres de rayon centrée sur le desmodu subit un malus de moral de -2 à ses jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts et ceci aussi longtemps que le desmodu se concentre sur son pouvoir plus 1d4 rounds après qu'il a mis un terme à sa concentration. La réussite d'un jet de Volonté (DD 16) annule cet effet de son et mental.

Espoir. Chaque allié dans une étendue de 9 mètres de rayon centrée sur le desmodu bénéficie d'un bonus de moral de +2 à ses jets de sauvegarde, d'attaque, de caractéristique, de compétence et de dégâts et ceci aussi longtemps que le desmodu se concentre sur son pouvoir plus 1d4 rounds après qu'il a mis un terme à sa concentration.

Étendue. Une déflagration sonique étourdit pendant 1d4 rounds toute créature (autre que des desmodus) dans une étendue d'un rayon de 9 mètres. La réussite d'un jet de Vigueur (DD 20) annule cet effet.

Hémorragie (Ext). La salive d'un desmodu contient un anticoagulant qui fait saigner abondamment les blessures infligées

par ses morsures. En termes de jeu, chaque fois que la morsure d'un desmodu inflige des dégâts, l'hémorragie inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round consécutif. Les effets de plusieurs morsures s'additionnent – ainsi, deux morsures font perdre à la victime 2 points de dégâts supplémentaires par round à cause de l'hémorragie. Le saignement s'interrompt de lui-même après 1 minute. Il peut également être stoppé par un jet de Premiers secours (DD 15) ou par l'application d'un sort de soins ou autre sort curatif (*guérison suprême, cercle de guérison, etc.*).

Pouvoirs soniques (Sur). Un desmodu peut, à volonté, émettre des vibrations soniques pouvant entraîner deux effets différents. Il faut une action standard pour produire l'un ou l'autre de ces effets ou se concentrer sur son maintien.

Rayon. Un rayon inflige 5d6 points de dégâts soniques à toute créature ou tout objet qu'il frappe. Cette attaque a une portée de 9 mètres.

Communication avec les chauves-souris (Mag). Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *communication avec les animaux* (niveau de lanceur de sorts 1), mais il s'applique uniquement aux chauves-souris et s'utilise à volonté.

Galop (Ext). Un desmodu peut se mettre à quatre pattes et galoper comme un singe à la vitesse de 12 mètres, sous réserve qu'il n'ait rien dans les mains.

Vision aveugle (Ext). Un desmodu émet des sons à haute fréquence, inaudibles pour la plupart des autres créatures, qui rebondissent sur les obstacles proches. Cette faculté lui permet de situer des objets et des créatures dans un rayon de 36 mètres. Il n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Un sort de *silence* réprime ce pouvoir et oblige le desmodu à s'en remettre à sa vision normale (qui est aussi bonne que celle d'un humain).

Compétences. Un desmodu reçoit un bonus racial de +4 sur ses jets de Détection et de Perception auditive, qu'il perd lorsque sa vision aveugle est contrecarrée. Il bénéficie également d'un bonus racial de +2 à ses jets de lutte. De plus, s'il ne porte qu'une armure légère (ou pas d'armure du tout), il bénéficie d'un bonus racial de +2 à ses jets d'Équilibre et de Saut.

Tous ces bonus raciaux sont compris dans les caractéristiques détaillées plus haut. Quand un

desmodu a les mains libres et bondit de sa propre initiative depuis une hauteur, soustrayez 3 mètres à la hauteur de chute pour le calcul des dégâts. S'il réussit en plus un jet de Saut (DD 15), ôtez encore 3 mètres à la hauteur de chute.



LA SOCIÉTÉ DES DESMODUS

Les desmodus vivent en petits groupes familiaux indépendants qui se rassemblent en colonies ou en enclaves faiblement structurées pour mettre leurs ressources en commun et bâtir une défense commune. Ils n'ont aucun goût pour les organisations sociales complexes, et chaque famille vit selon ses propres règles. Chaque groupe familial comprend plusieurs générations, les plus anciennes ayant autorité dans tous les domaines.

Au sein d'une enclave, les desmodus les plus âgés et les plus expérimentés se réunissent en conseil pour régler les différends pouvant opposer des familles et faire des recommandations sur la manière de gérer les affaires extérieures. Il est fréquent pour des desmodus du même âge de s'adopter les uns les autres entre familles. Ces frères d'adoption s'appellent entre eux frères d'âge, et se comportent en tout point comme s'ils étaient du même sang. Ces liens familiaux étendus que forgent les desmodus peuvent être aussi variés que complexes, et laissent généralement les observateurs extérieurs perplexes.

Les desmodus habitent de grandes cavernes festonnées de stalactites et de stalagmites. Ils se creusent dans la voûte des espaces d'habitation, auxquels on accède par des puits dissimulés entre les stalactites. Le sol de leurs cavernes leur sert à faire pousser des champignons, à élever des lézards et autres activités qui seraient impossibles à mener dans la voûte. Ils élèvent différentes races de chauves-souris qui leur servent de montures ou de chiens de garde.

Une communauté desmodu ne comprend qu'une faible proportion de non-combattants (environ 20%, principalement des enfants). Mâles et femelles peuvent occuper pratiquement n'importe quelle fonction, sans discrimination de sexe.

Le mode de vie des desmodus est remarquablement fruste. Ils apprécient les outils et les armes, mais se désintéressent totalement de l'argent ou des objets précieux. Leurs échanges se limitent au troc, et la seule distinction sociale qu'ils reconnaissent tient au nombre de chauves-souris et de lézards que possède chaque famille.

La reproduction, l'élevage et le dressage des chauves-souris occupent le plus clair de leur temps. La production d'une nouvelle race de chauves-souris est source d'honneurs et d'éloges, et on trouve donc d'innombrables variétés de chauves-souris dans les cavernes desmodus. Trois d'entre elles, particulièrement adaptées au combat, sont détaillées dans cet ouvrage (voir Chauves-souris desmodus, page 48), mais il en existe beaucoup d'autres.

Les artisans desmodus produisent toutes sortes d'outils et d'instruments aussi solides qu'ingénieux. Certains, susceptibles d'intéresser les aventuriers, sont décrits plus bas. Ils fabriquent également un grand nombre d'objets usuels, jouets, objets ménagers et instruments de musique. Tous les desmodus apprécient la musique

et tout ce qui peut produire ou renforcer un son. Leur propre musique, cependant, reste inaccessible à la majorité des étrangers puisqu'elle fait largement appel aux infrasons et aux ultrasons.

La divinité dominante des desmodus est Vespérien, créateur et protecteur de l'espèce. Il a un sanctuaire à sa gloire dans la quasi-totalité des enclaves, ainsi qu'un autel privé dans de nombreuses habitations.

QUELQUES OBJETS DESMODUS

Les desmodus ont développé plusieurs objets spécialisés à leur usage propre. Certains sont détaillés ci-dessous.

Bobine enrouleuse. Ce gadget renferme 30 mètres de câble autour d'une bobine à ressort. Le dispositif permet d'enrouler la totalité du câble en 1 round (avec une Force de traction de 16). Il peut être réglé pour enrouler ou dérouler le câble automatiquement au fur et à mesure d'une escalade, ou pour faire office de frein, permettant alors à son utilisateur de sauter sans dommages depuis 30 mètres de haut.

Prix : 125 po (175 po avec le câble).
Poids : 1 kg (3 kg avec le câble).

Câble. Ce câble métallique de 30 mètres de long est encore plus mince, plus résistant et plus léger qu'une corde de soie. La plupart des créatures le trouveront trop mince pour y grimper facilement (Escalade DD 20), mais les desmodus l'empoignent sans difficulté et y grimpent à leur vitesse d'escalade normale. Il comporte une boucle à chaque extrémité de manière à pouvoir se fixer rapidement à un piton, un crochet, un grappin, etc. sans qu'il soit nécessaire de recourir à un jet de Maîtrise des cordes.

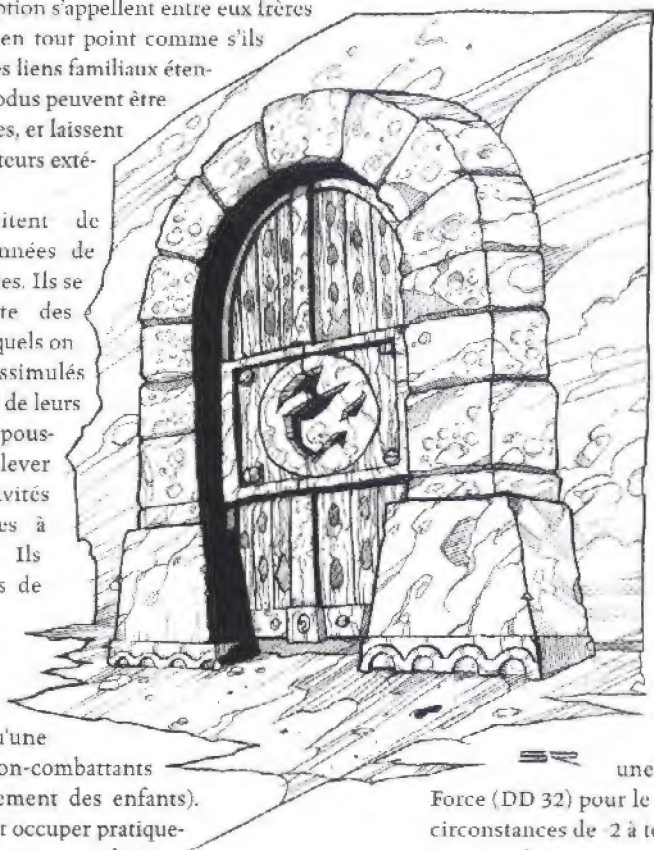
Le câble a 10 points de résistance et une solidité de 5. Il faut réussir un jet de Force (DD 32) pour le rompre. Sa raideur impose un malus de circonstances de -2 à tous les jets de Maîtrise des cordes effectués avec lui.

Prix : 50 po. Poids : 2 kg.

Cymbale de reconnaissance. Cet objet d'un travail exquis ressemble à une petite cymbale ou à une clochette aplatie, de 5 à 8 centimètres de diamètre environ. Il produit une seule note musicale, ainsi qu'une tonalité ultrasonique distinctive lorsqu'il est frappé par les ondes d'écholocation d'un autre desmodu. Les desmodus s'échangent ce genre de cymbales entre frères d'âge pour se reconnaître dans la mêlée.

Prix : 5 po. Poids : —.

Glacefeu. Cette substance adhésive poisseuse absorbe toute la chaleur environnante lorsqu'elle est exposée à l'air libre ou à l'humidité. Une flasque de glacefeu se projette comme une arme à impact avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de froid. La victime peut alors tenter de racler ou de laver le glacefeu dont elle est couverte, ou s'exposer à subir au tour suivant 1d6 points de dégâts supplémentaires. Se débarrasser d'une éclaboussure de glacefeu nécessite de réussir un jet de Réflexes (DD 15), ou de



verser dessus au moins un demi-litre d'une solution alcoolisée ou acide (comme du vin ou du vinaigre). L'un comme l'autre réclame une action complexe.

Prix : 40 po. Poids : 0,5 kg.

Harnais. Les ceintures sont interdites aux desmodus en raison des plis membraneux qui leur battent les flancs. Ils en sont donc réduits à porter des harnais qui passent par-dessus leurs épaules et entre leurs jambes, et qu'un laçage frontal et dorsal empêche de glisser.

Ces harnais sont équipés d'anneaux, de crochets et d'attaches pour que les desmodus puissent y fixer leurs armes et leur équipement. Un crochet renforcé pend à hauteur de la taille pour recevoir une bobine enrouleuse.

Prix : 20 po. Poids : 1 kg.

Masque respiratoire. Ce masque recouvre la totalité du visage. Équipé de lentilles transparentes, il emporte dans une pochette une substance alchimique qui autorise l'utilisateur à respirer pendant 4 heures. Il permet ainsi d'ignorer les effets des fumées ou vapeurs toxiques, ou des poisons qui s'inhalent. Il permet même à son utilisateur de survivre sous l'eau ou dans un environnement totalement privé d'air.

L'objet en lui-même se compose du masque proprement dit, avec ses lentilles (50 po), et de la poche de substance alchimique, qui coûte 950 po et peut être reconstituée au prix de la réussite d'un jet d'Alchimie (DD 20). On ne peut pas compléter une poche partiellement utilisée au moyen d'une autre pour prolonger l'autonomie du masque ; une fois entamée, la poche doit être terminée ou remplacée par une neuve.

Prix : 1 000 po. Poids : 2,5 kg.

Notbora. Cette arme double exotique de taille TG ressemble à un immense bâton terminé par une crosse. Une charnière permet de la plier en deux pour la ranger plus facilement. L'utilisateur la déplie et verrouille la charnière en appuyant sur un mécanisme secret (une action libre au moment de tirer l'arme). L'extrémité droite du notbora est en réalité un fourreau qui peut s'ôter pour révéler une lame. La crosse, pour sa part, sert principalement à tenter des crocs-en-jambe. Si l'utilisateur subit lui-même un croc-en-jambe pendant sa tentative de croc-en-jambe, il lui suffit de lâcher le notbora pour conserver son équilibre.

Chaque extrémité de l'arme inflige 2d6 points de dégâts. La crosse est une arme contondante (zone de critique possible 20, facteur de critique x2). Avec le fourreau en place, l'extrémité droite fonctionne de la même manière mais, avec la lame dénudée, elle devient une arme tranchante (zone de critique possible 19-20, facteur de critique x2).

Prix : 20 po. Poids : 1 kg.

PERSONNAGES DESMODUS

Les desmodus deviennent parfois des barbares ou des roubards, mais leur classe de prédilection reste celle de guerriers. On trouve généralement un guerrier desmodu à la direction du conseil des anciens d'une colonie, ainsi qu'à la tête de la plupart des expéditions guerrières, dans les rares occasions où les desmodus unissent leurs forces contre une menace commune. Magiciens et prêtres sont inconnus chez eux. Il existe quelques ensorceleurs ou bardes desmodus, mais la plupart de leurs jeteurs de sorts sont des adeptes.

En raison de ses multiples pouvoirs spéciaux, le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage desmodu est égal à son niveau de classe global + 14. Par exemple, un desmodu guerrier de niveau 1 a un NPE de 15 et est équivalent à un personnage de niveau 15.

DIABLE

Les diables sont des fiélons natifs de Baator, un plan infernal loyal mauvais. Les plus nombreux d'entre eux sont les baatezus, tristement célèbres pour leur brutalité, leur tempérament maléfique et leur organisation d'une implacable efficacité. Constamment en conflit avec les forces du Bien partout dans l'univers, ils sont également en guerre avec les démons et les tanar'ris chaotiques mauvais des Abysses.

Ils sont organisés selon un système de castes rigide dans lequel l'autorité découle non seulement de la puissance mais également du statut. Ils passent leur temps à étendre leur influence à travers les plans, principalement par la corruption des mortels. Ceux qui y réussissent le mieux se voient généralement récompensés par une amélioration de leur statut.

La plupart des baatezus ont une allure de gargouilles gothiques. Grotesques et répugnants selon les critères humains, ils portent les stigmates physiques du Mal dont ils sont les créatures. Quelques uns possèdent une sorte de beauté maléfique sous leur forme naturelle, mais ils sont rares.

Les advespas, amnizus et mâlebranches sont des diables sournois et malfaisants qu'on trouve le plus souvent au service de baatezus plus puissants, ou de mortels maléfiques qui traitent avec ce genre d'entités. Ils apparaissent partout où les envoie leur maître infernal, même si les amnizus sont rarement déployés sur d'autres plans.

Sauf indication contraire, les diables parlent l'infernal, le céleste et le draconien.

COMBAT

Les diables aiment tourmenter les plus faibles qu'eux, et ils attaquent souvent les créatures du Bien dans le seul but de rapporter un trophée ou deux. Certains sont entourés d'une aura de terreur dont ils se servent pour faire éclater les groupes soudés et pour chasser chaque adversaire individuellement.

En combat, les baatezus ont tendance à recourir autant que possible à leurs pouvoirs d'illusion. L'un de leurs tours favoris consiste à faire apparaître de faux renforts, afin que l'adversaire ne puisse jamais savoir si la horde de diables frais qui se jette dans la mêlée est bien réelle ou illusoire.

Tous les diables ont en commun les traits suivants.

Extérieur. Un diable possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

De plus, et sauf indication contraire, tous les baatezus partagent également les particularités suivantes.

Convocation de baatezus (Mag). La plupart des baatezus peuvent invoquer d'autres baatezus à leur secours. Ce pouvoir fonctionne comme un sort *convocation de monstres* d'un niveau approprié, mais avec une chance de réussite limitée. Lancez 1d100 et comparez le résultat au pourcentage indiqué. En cas d'échec, aucun baatezu ne répond à la convocation. Une créature convoquée retourne automatiquement d'où elle vient après 1 heure. Un baatezu qui vient d'être invoqué ne peut pas utiliser son propre pouvoir de convocation avant 1 heure. La plupart des baatezus évitent de recourir à ce pouvoir, qui les place en position de débiteurs vis-à-vis de ceux qu'ils convoquent. En règle générale, ils ne l'utilisent qu'en toute dernière extrémité, pour s'assurer la victoire ou pour sauver leur propre vie.

Baatezu. Sauf indication contraire, un baatezu peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature douée de

	Advespa (baatezu)	Amnizu (baatezu)	Mâlebranche (baatezu)
	Extérieur (Loi, Mal) de taille G	Extérieur (Loi, Mal) de taille M	Extérieur (Loi, Mal) de taille TC
Dés de vie :	4d8+12 (30 pv)	9d8+9 (49 pv)	16d8+96 (168 pv)
Initiative :	+5	+4	-1
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 12 m (bonne)	9 m, vol 18 m (moyenne)	12 m, vol 36 m (moyenne)
CA :	17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	24 (2 taille, -1 Dex, +17 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 24
Attaques :	4 griffes (+8 corps à corps), dard (+3 corps à corps)	contact (+10 corps à corps)	très grand trident de maître (+25/+20/+15/+10 corps à corps), corne (+22 corps à corps) ; ou très grand trident de maître (+25/+20/+15/+10 corps à corps), morsure (+22 corps à corps) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps), corne (+22 corps à corps) ; ou 2 griffes (+24 corps à corps), morsure (+22 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d6+5 ; dard 1d4+2 et venin	contact 2d4 et débilite	très grand trident de maître 2d8+15, griffes 2d4+10, cornes 2d6+5, morsure 2d6+5
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	étreinte, pouvoirs magiques, venin	contact débilite, convocation de baatezus, pouvoirs magiques	aura de terreur, charge, étreinte
Particularités :	baatezu, Extérieur, réduction des dégâts (5/+1), régénération (2), RM 15	baatezu, Extérieur, protection de l'intelligence, régénération (4), RM 18	baatezu, Extérieur, réduction des dégâts (25/+2), régénération (8), RM 20
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +7, Vol ++	Réf +6, Vig +7, Vol +8	Réf +9, Vig +16, Vol +9
Caractéristiques :	For 20, Dex 13, Con 17, Int 8, Sag 11, Cha 10	For 12, Dex 11, Con 13, Int 16, Sag 15, Cha 10	For 30, Dex 9, Con 23, Int 10, Sag 9, Cha 10
Compétences :	Déplacement silencieux +5, Détection +7, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +5	Acrobaties +12, Concentration +13, Connaissance des sorts +15, Connaissances (plans) +9, Détection +14, Diplomatie +2, Discrétion +12, Équilibre +2, Fouille +15, Natation +7, Psychologie +14, Saut +3, Scrutation +6	Acrobaties +17, Bluff +12, Déplacement silencieux +17, Détection +18, Diplomatie +2, Équilibre +1, Escalade +13, Fouille +18, Intimidation +13, Perception auditive +17, Saut +25
Dons :	Attaque en vol, Science de l'initiative	Magie de guerre, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative	Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire, équipe (3-4), escouade (5-10) ou essaim (11-20)	solitaire, paire, équipe (3-4) ou troupe (1-3, plus 2-4 advespas)	solitaire, paire, équipe (3-4) ou escouade (5-10)
Facteur de puissance :	3	7	9
Trésor :	aucun	normal	normal
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	5-8 DV (taille G), 9-12 DV (taille TC)	10-18 DV (taille M), 19-27 DV (taille G)	17-32 DV (taille TC), 33-48 DV (taille Gig)

langage dans un rayon de 30 mètres. De plus, il voit parfaitement dans le noir, même dans l'obscurité artificielle d'un sort comme *ténèbres profondes*. Enfin, il est immunisé contre le feu et le poison, et bénéficie d'une résistance à l'acide et au froid de 20.

ADVESPA

Les advespas sont des diabesses insectoïdes qui sillonnent les airs au-dessus des plans infernaux. On les rencontre souvent sous les ordres d'un baatezu de rang supérieur. Elles se présentent comme d'énormes guêpes au corps boursoufflé, au visage féminin. Elles ont de fines cornes pareilles à des antennes, des traits humanoïdes taillés à la serpe, des mandibules dégouli-

nantes, une carapace chitineuse et une paire d'ailes translucides sombres. Leur abdomen se termine par un dard barbelé venimeux qu'elles peuvent ramener au-dessus de leur tête comme les scorpions.

Les plus courantes sont entièrement noires ; en fait, on les dirait sculptées dans l'obsidienne ou quelque autre pierre sombre. Mais les plus puissantes (celles dont le statut est plus élevé, et qui possèdent un score légèrement plus élevé en Charisme) sont striées de jaune, de rouge et d'orange, et ont tendance à être légèrement plus petites. Ce sont généralement ces diabesses colorées qui dirigent les escouades et les essaims d'advespas.

Une advespa attaque habituellement depuis les airs, cherchant à se laisser tomber sur l'adversaire pour le clouer au sol. Si elle parvient à l'agripper, elle le larde de coups de dard jusqu'à ce qu'il s'écroule, puis l'emporte tranquillement loin de la mêlée.

Étreinte (Ext). Si une advespa réussit deux attaques de griffes contre une même créature plus petite qu'elle d'au moins une catégorie de taille, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +13). Si elle réussit à assurer sa prise, elle inflige automatiquement ses dégâts de dard dans le même round. Elle a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige ses dégâts de griffes et de dard chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. Changement d'apparence, injonction, flammes et pyrotechnie 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 4, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Venin (Ext). Une advespa inocule son venin (jet de Vigueur DD 15) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force).

Convocation de baatezus (Mag). Une fois par jour, une advespa peut tenter d'appeler 1d2 advespas supplémentaires avec 30% de chance de réussite.

Régénération (Ext). L'advespa subit des dégâts normaux de la part de l'acide, ainsi que des armes saintes ou bénites (si elles possèdent un bonus d'altération d'au moins +1).

Les amnizus sont des diables ailés courtauds et trapus qui gardent les portes des Neuf Enfers de Baator. En général, chacun d'eux a au moins une ou plusieurs escouades d'advespas à son service, prêts à intervenir à tout moment.

L'amnizu a une tête allongée surdimensionnée, avec de petits yeux porcins, un groin et une large gueule hérissée de crocs. Ses grandes ailes sont similaires à celles des chauves-souris.

Les amnizus parlent l'infernal et le commun.

Combat

La mission d'un amnizu n'est pas tant de tenir les intrus à l'écart des domaines infernaux que de les empêcher, ensuite, d'en ressortir. Il commence généralement par attendrir l'adversaire à coups de boules de feu à incantation rapide puis par le harceler grâce à ses advespas, avant de recourir à son contact débilitant pour tenter de le capturer.

Contact débilitant (Sur). Le contact d'un amnizu reproduit les effets d'un sort de *débiliter* (niveau de lanceur de sorts 14, jet de Volonté DD 14).

Pouvoirs magiques. Image accomplie à volonté ; boule de feu 3 fois par jour ; dissimulation suprême 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 14, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Convocation de baatezus (Mag). Une fois par jour, un amnizu peut tenter d'appeler 1d3 advespas ou 1 amnizu avec 50% de chance de réussite.

Protection de l'intelligence (Ext). L'amnizu est immunisé contre tout effet susceptible d'entraîner chez lui un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de l'Intelligence, ou de réduire son Intelligence de quelque manière que ce soit.

Régénération (Ext). L'amnizu subit des dégâts normaux de la part de l'acide, ainsi que des armes saintes ou bénites (si elles possèdent un bonus d'altération d'au moins +1).

MÂLEBRANCHE

Les mâlebranches sont d'énormes diables à la carrure massive, au crâne surmonté de deux cornes d'aspect redoutable. Ils sont généralement office de guerriers, d'exécuteurs des basses œuvres et parfois de montures auprès d'autres membres plus intelligents de la hiérarchie infernale. Dans les Neuf Enfers de Baator, ils sont le plus souvent armés de leurs gigantesques trident de fer forgés à froid. Particulièrement agressifs, ils ont tendance à jouer les matamores devant les créatures plus faibles qu'eux et à se prosterner devant celles qu'ils perçoivent comme plus puissantes.

Les mâlebranches ont une silhouette massive, ailée, grossièrement humanoïde, avec une mâchoire inférieure saillante et d'énormes cornes légèrement incurvées. Une flamme féroce scintille au fond de leurs yeux rouges.

Les mâlebranches ne parlent que l'infernal, mais comprennent le commun – les ordres et les insultes en particulier.



Combat

Les mâlebranches sont de puissants combattants – les troupes de choc des baatezus – et ils utilisent leur force exceptionnelle au mieux de leurs capacités. Ils commencent généralement par charger au combat sur leurs ailes silencieuses, espérant prendre l'adversaire au dépourvu pour l'éventrer avec leurs cornes ; ils assènent ensuite des coups dévastateurs au moyen de leurs tridents de fer.

Aura de terreur (Sur). Par une action libre, le mâlebranche peut produire un effet de terreur. Ce pouvoir opère comme un sort de *terreur* (niveau de lanceur de sorts 12, jet de sauvegarde DD 18), à la différence qu'il affecte toutes les créatures dans un rayon de 4,50 mètres autour du diable. Toute créature qui réussit son jet de sauvegarde devient insensible à l'aura de terreur du mâlebranche pendant 24 heures. Tous les baatezus sont immunisés contre l'aura de terreur des mâlebranches.

Charge (Ext). Un mâlebranche commence généralement un combat par une charge volante contre un adversaire au sol. En plus des avantages et des risques traditionnellement associés à la charge, cette tactique lui permet de tenter avec ses cornes une attaque unique (+24 corps à corps) infligeant 6d6+15 points de dégâts. Il peut également tenter une charge alors qu'il est lui-même au sol, s'il le souhaite.

Étreinte (Ext). Si un mâlebranche réussit une attaque de griffes contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +34). S'il réussit à assurer sa prise, il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Régénération (Ext). Le mâlebranche subit des dégâts normaux de la part de l'acide, ainsi que des armes saintes ou bénites (si elles possèdent un bonus d'altération d'au moins +3).

DINOSAURES

Les dinosaures, ou terribles lézards, sont de très anciens monstres reptiliens peut-être apparentés aux dragons. Parmi les traits que les dinosaures prédateurs ont en commun avec de nombreux dragons, signalons les crocs acérés, le tempérament agressif, un puissant instinct territorial et une pulsion irrépressible pour la chasse. Les dinosaures herbivores sont d'ordinaire plus pacifiques, sauf lorsqu'ils sont blessés ou qu'ils défendent leurs petits, mais ils peuvent attaquer s'ils sont surpris ou dérangés.

Les dinosaures vivent généralement dans des régions sauvages ou isolées, à l'écart de toute race humanoïde : vallées perdues dans les montagnes, plateaux inaccessibles, îles tropicales et jungles inextricables. Ils peuvent également peupler un « continent oublié » dans une campagne.

COMBAT

Les dinosaures tirent pleinement avantage de leur taille et de leur vitesse. Les carnivores, rapides, chassent à l'affût, guettant à couvert le moment de s'élancer sur leur proie. Les grands herbivores, pour leur part, se contentent généralement de renverser et de piétiner leurs adversaires.

Odorat (Ext). Un dinosaure peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

CRYPTOCLIDUS

Le cryptoclidus est un plésiosaure, un reptile aquatique de 3 mètres de long proche de l'élasmosaure (voir le *Manuel des Monstres*). Son cou est moins long, proportionnellement, que celui de l'élasmosaure, mais les deux créatures ont le même type de corps ovoïde. Le cryptoclidus se propulse dans l'eau grâce à ses quatre nageoires en forme de palettes.

Combat

Le cryptoclidus passe le plus clair de son temps à pêcher sous l'eau, plongeant la tête au milieu des bancs de poissons et saisissant ses proies entre ses petites dents acérées. Toutefois, il lui arrive de se déplacer en surface et, à l'occasion, de s'en prendre à un plus gros gibier.

Engloutissement (Ext). Un cryptoclidus peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +10). Une fois avalé, l'adversaire subit 1d8+4 points de dégâts contondants et 1d6+2 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac du dinosaure. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la bouche, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du dinosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un cryptoclidus de taille G peut contenir une créature de taille B, quatre de taille TP ou seize de taille Min ou moins.

Étreinte (Ext). Si un cryptoclidus réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +10). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

ALLOSAURE

L'allosaure est un grand dinosaure carnivore des régions chaudes. Il se nourrit aussi bien de mammifères que de petits dinosaures.

Il mesure 11 mètres de long pour un poids de 1,5 tonne. Sa longue queue en balancier fait contrepoids à son énorme tête, à son cou épais en forme de S et à son corps massif. Il a des membres postérieurs très puissants et des membres antérieurs plus minces et plus courts, terminés par de longues griffes en grappin. Son crâne est surmonté de deux crêtes osseuses, et sa gueule est bardée de crocs tranchants comme des poignards.

Combat

L'allosaure dévore tout ce qu'il réussit à attraper. Si sa proie est trop grosse pour être avalée d'un seul coup, il l'agrippe entre ses redoutables griffes et entreprend de la lacérer à mort au moyen de ses pattes postérieures.

DINOSAURES

	Cryptoclidus Monstre primitif (aquatique) de taille G	Allosaure Monstre primitif de taille TG	Ankylosaure Monstre primitif de taille TG
Dés de vie :	3d10+9 (25 pv)	10d10+30 (85 pv)	9d10+72 (121 pv)
Initiative :	+3	+1	-2
Vitesse de déplacement :	nage 18 m	15 m	6 m
CA :	16 (-1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13	14 (-2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13	22 (-2 taille, -2 Dex, +16 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 22
Attaques :	morsure (+5 corps à corps)	morsure (+12 corps à corps), 2 griffes (+7 corps à corps)	queue (+13 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d8+6	morsure 2d8+7, griffes 2d4+3	queue 2d6+13
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/3 m	3 m x 3 m/4,50 m	3 m x 9 m/3 m
Attaques spéciales :	engloutissement, étreinte	engloutissement, étreinte, pattes arrière (2d8+3), piétinement (5d8+10)	piétinement (2d12+13)
Particularités :	odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +6, Vig +6, Vol +2	Réf +8, Vig +10, Vol +5	Réf +4, Vig +14, Vol +2
Caractéristiques :	For 18, Dex 16, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 9	For 24, Dex 12, Con 17, Int 2, Sag 15, Cha 11	For 29, Dex 7, Con 26, Int 1, Sag 9, Cha 8
Compétences :	Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6	Détection +10, Perception auditive +9	Détection +4, Perception auditive +4
Milieu naturel/climat :	milieu aquatique chaud	collines, forêt, marécages et plaines chauds	collines, forêt, marécages et plaines chauds
Organisation sociale :	solitaire ou banc (20-40)	solitaire ou paire	solitaire, paire ou troupeau (20-40)
Facteur de puissance :	3	7	7
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-6 DV (taille G), 7-9 DV (taille TG)	11-20 DV (taille TG); 21-30 DV (taille Gig)	10-18 DV (taille TG), 19-27 DV (taille Gig)

Engloutissement (Ext). Un allosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +22). Une fois avalé, l'adversaire subit 2d8+12 points de dégâts contondants et 1d8 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la bouche, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de l'allosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un allosaure de taille TG peut contenir une créature de taille M, quatre de taille P, seize de taille TP ou soixante-quatre de taille Min ou moins.

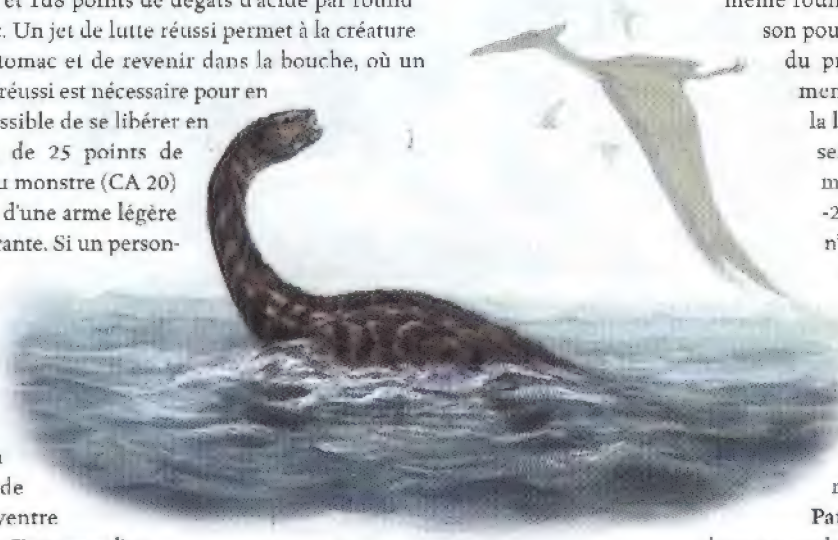
Étreinte (Ext). Si un allosaure réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie

de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +22). S'il réussit à assurer sa prise, il peut attaquer à l'aide de ses pattes arrière au cours du même round. Il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte).

Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure et peut tenter d'utiliser ses pattes arrière chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pattes arrière (Ext). Lors de chaque round pendant lequel un allosaure agrippe une proie (voir Étreinte, ci-dessus), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+12 corps à corps, 2d8+3 points de dégâts chacune).

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un allosaure peut piétiner des adversaires plus petits que lui



d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 5d8+10 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 22) pour réduire les dégâts de moitié.

ANKYLOSAURE

L'ankylosaure est un quadrupède herbivore caractérisé par une épaisse cuirasse, aussi à l'aise dans les forêts tempérées que dans l'humidité des marécages ou l'aridité des grandes plaines. Il se déplace parfois en troupes pour mieux se protéger des grands prédateurs.

En moyenne, l'ankylosaure mesure entre 7,50 mètres et 10 mètres de long, atteint 1,40 mètre au garrot et est large de 2 mètres à 2,50 mètres au niveau du bassin. Une carapace osseuse couverte de piquants protège son dos et ses flancs, lui donnant l'apparence d'une sorte de machine de siège infernale. Cette armure le protège de la plupart des attaques – de fait, ceux qui ont blessé un ankylosaure et ont survécu pour s'en vanter sont unanimes : le seul moyen d'y parvenir consiste à le toucher au ventre. Sa large tête plate abrite un minuscule cerveau. Ses quatre pattes sont très puissantes, et il est d'ailleurs capable de se dresser sur ses membres postérieurs pour atteindre les feuilles tendres de ses arbustes favoris. Sa queue massive se termine par une boule épaisse en forme de massue, avec laquelle il délivre des coups d'une force et d'une précision dévastatrices. C'est pourquoi le plus déterminé des prédateurs y réfléchit à deux fois avant de s'en prendre à un ankylosaure.

Combat

L'ankylosaure attaque rarement, à moins que lui ou son troupeau ne soit directement menacé. Bien qu'il soit lent à se mettre en œuvre, une fois qu'il a identifié une créature comme son ennemi, il la combat jusqu'à la mort. Au combat, il campe sur ses positions et assène de violents coups de queue à quiconque s'approche à sa portée. S'il subit 80 points de dégâts ou plus, ou s'il est acculé, il tente de s'enfuir en piétinant tous ceux qui se dressent sur son chemin.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un ankylosaure peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige

2d12+13 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié.

QUETZALCOATLUS

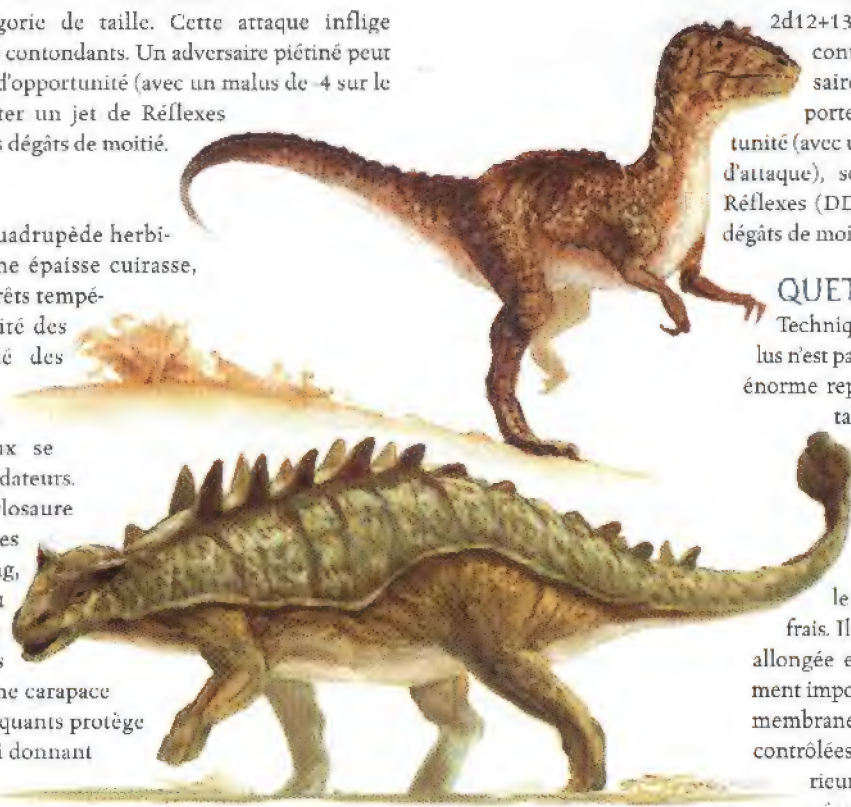
Techniquement, le quetzalcoatlus n'est pas un dinosaure ; c'est un énorme reptile volant. Ce redoutable prédateur fend les airs à la recherche de ses proies. Bien qu'il ne refuse pas de picorer une charogne de temps à autre, il préfère le gibier ou le poisson frais. Il a un long cou, une tête allongée et un cerveau relativement important. Ses ailes sont des membranes de peau tendues et contrôlées par ses membres antérieurs et ses doigts développés spécialement.

Combat

Quand il chasse au-dessus des eaux, le quetzalcoatlus vole très bas et pioche au passage les poissons et autres reptiles marins évoluant juste sous la surface. Il attaque également de petits animaux terrestres lorsqu'il en trouve. Mais, trop vulnérable au sol, il préfère fondre sur sa proie, l'arracher dans sa gueule puis regagner aussitôt une altitude où il se sent plus en sécurité pour la giber tranquillement.

Engloutissement (Ext). Un quetzalcoatlus peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +23). Une fois avalé, l'adversaire subit 1d8+4 points de dégâts contondants et 1d4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de

lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de



	Quetzalcoatlus	Séismosaure	Spinosaure
Dés de vie :	10d10+50 (105 pv)	32d10+288 (464 pv)	20d10+120 (230 pv)
Initiative :	+1	1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m, vol 30 m (médiocre)	6 m	12 m
CA :	17 (-2 taille, +1 Dex, +8 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16	11 (-8 taille, -1 Dex, +10 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 11	16 (-4 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 15
Attaques :	bec (+13 corps à corps), 2 ailes (+8 corps à corps)	queue (+31 corps à corps)	morsure (+24 corps à corps), 2 griffes (+19 corps à corps)
Dégâts :	bec 2d10+8, aile 2d6+4	queue 4d10+22	morsure 2d8+13, griffes 2d6+6
Espace occupé/allonge :	10,50 m x 3 m/3 m	12 m x 36 m/7,50 m	6 m x 6 m/6 m
Attaques spéciales :	engloutissement	piétinement (10d10+22)	engloutissement, étreinte, piétinement (2d8+19), présence terrifiante
Particularités :	vision dans le noir (18 m), vision nocturne	odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne	odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +12, Vol +6	Réf +17, Vig +27, Vol +12	Réf +13, Vig +18, Vol +8
Caractéristiques :	For 26, Dex 13, Con 20, Int 2, Sag 17, Cha 11	For 40, Dex 9, Con 29, Int 1, Sag 14, Cha 14	For 36, Dex 13, Con 23, Int 2, Sag 15, Cha 10
Compétences :	Détection +16,	Détection +7, Perception auditive +7	Détection +11, Perception auditive +11
Dons :	Attaque en vol (S), Capture (S)	—	—
Milieu naturel/climat :	collines, forêts et montagnes chaudes	collines, forêt, marécages et plaines chauds	collines, forêt, marécages et plaines chauds
Organisation sociale :	solitaire, paire ou vol (3-5)	solitaire, paire ou troupeau (5-20)	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	8	12	13
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	11-20 DV (taille TG), 21-30 DV (taille Gig)	33-64 DV (taille C)	21-40 DV (taille Gig), 41-60 DV (taille C)

se libérer en infligeant un total de 15 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 15) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du quetzalcoatlus se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un quetzalcoatlus de taille TG peut contenir une créature de taille M, quatre de taille P, seize de taille TP ou soixante-quatre de taille Min ou moins.

Dons. Une proie lancée dans les airs par le quetzalcoatlus après avoir été capturée est propulsée sur 30 mètres et subit 10d6 points de dégâts. Si le monstre est en vol, la proie subit soit ces dégâts soit, s'ils sont supérieurs, les dégâts correspondants à sa hauteur de chute.

SÉISMOSAURE

Le séismosaure est le plus grand de tous les dinosaures connus. Herbivore, il est capable de désherber plusieurs kilomètres carrés de terrain en l'espace de quelques semaines seulement.

Il se présente comme un immense dinosaure quadrupède avec une petite tête, un corps massif, un long cou et une longue queue. Ses narines sont situées très haut sur son crâne.

Combat

Le séismosaure est trop gros pour avoir des ennemis naturels – sa masse ridiculise même celle de l'allosaure ou du tyrannosaure (voir le *Manuel des Monstres*). Il y a plus de risques de le voir piétiner un adversaire par inadvertance que de le voir distribuer des coups de queue.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un séismosaure peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 10d10+22 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 41) pour réduire les dégâts de moitié.

SPINOSAURE

Le spinosaure est le plus grand prédateur bipède parmi les dinosaures connus, plus grand même que le tyrannosaure. Ses membres antérieurs sont plus vigoureux que ceux du tyrannosaure, et lui permettent à l'occasion de se déplacer à quatre pattes. Il a sur le dos une grande voile empennée, dont la fonction reste sujette à controverse. Sa colonne vertébrale relativement souple lui permet, lorsqu'il fait le dos rond, de tendre cette voile. Le spinosaure a une tête massive et de puissantes mâchoires de crocodile. Ses dents, curieusement, sont droites et non incurvées.

Combat

Bien qu'il soit tout à fait capable de rattraper ses proies à la course, le spinosaure préfère les figer sur place en poussant un rugissement de tonnerre à glacer le sang. Lorsqu'il est obligé de courir, il se contente de piétiner le petit gibier et prend le gros entre ses mâchoires tout en le déchirant avec ses griffes.

Engloutissement (Ext). Un spinosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +40). Une fois avalé, l'adversaire subit 2d8+10 points de dégâts

contondants et 1d8+4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du spinosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un spinosaure de taille Gg peut contenir deux créatures de taille G, huit de taille M, trente-deux de taille P ou cent vingt-huit de taille Min ou moins.

Étreinte (Ext). Si un spinosaure réussit une morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +40). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Le spinosaure a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa morsure pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un spinosaure peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d8+19 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 au jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 33) pour réduire les dégâts de moitié.

Présence terrifiante (Ext). Quand il rugit (ce qui est une action simple), le spinosaure frappe de terreur toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres ayant moins de DV que lui ou d'un niveau inférieur au sien. Tout adversaire susceptible d'être affecté doit réussir un jet de Volonté (DD 20) ou rester secoué pendant 5d6 rounds. S'il réussit, il devient insensible à la présence terrifiante du spinosaure pendant 24 heures.

Compétences. Un spinosaure bénéficie d'un bonus racial de +2 sur ses jets de Perception auditive et de Détection.

DOPPELGANGER ÉTHÉRÉ

Métamorphe de taille M

Dés de vie : 20d8 (90 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (+1 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13

Attaques : 2 griffes (+16 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d4-1

Attaques spéciales : assimilation d'identité, effacement mental, verrou cérébral

Particularités : changement de plan, guérison accélérée (8), réduction des dégâts (25/+3), RM 20, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +12, Vol +13

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 10, Int 14, Sag 13, Cha 15

Compétences : Bluff +12, Déguisement +25, Détection +7, Diplomatie +6, Intimidation +4, Perception auditive +3, Psychologie +11

Dons : Botte secrète (griffes), Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire ou équipe (1, plus 4-6 jann)
Facteur de puissance : 15
Trésor : normal
Alignement : généralement loyal mauvais
Évolution possible : par la classe de personnage

Les doppelgangers éthérés vivent sur le plan Éthéré, dans des édifices faisant office de salons d'exposition, de celliers, de prisons et de magasins. Raffolant des objets magiques, ils se rendent fréquemment sur le plan Matériel pour s'en procurer et enrichir leurs collections. Durant leurs séjours, ils endossent généralement les traits de membres d'une autre race. Un doppelganger éthéré cherche souvent à entrer en relation avec un groupe d'aventuriers, voire à se mêler à lui, s'il estime pouvoir arriver ainsi à mettre la main sur quelque objet magique qui attise sa convoitise.

Sous sa forme naturelle, le doppelganger éthéré se présente comme un humanoïde dégingandé à la peau huileuse, avec des yeux blancs sans pupilles. Durant ses voyages sur le plan Matériel, il prend généralement l'apparence d'un membre séduisant de la même race que le groupe auquel il veut se mêler.

Un doppelganger éthéré parle le commun, l'inférieur et au moins une langue élémentaire (l'aérien, l'aquatique, l'igné ou le terreux).

COMBAT

Quand il prévoit de s'attarder longuement sur le plan Matériel, le doppelganger éthéré utilise son pouvoir de verrou cérébral pour réduire un sujet à l'impuissance et le ramène dans sa demeure flottante sur le plan Éthéré. Là, dans son sanctuaire, il met son prisonnier à l'aise et lui propose un marché. Si le sujet l'autorise à se faire passer pour lui et à acquérir l'objet de ses désirs, le doppelganger veillera sur son confort dans l'intervalle puis le raccompagnera sans dommage à l'endroit de son choix sur le plan Matériel. S'il refuse, le doppelganger efface toute trace de cet entretien dans l'esprit du sujet, le ramène sur le plan Matériel et tente sa chance auprès d'un nouveau sujet. Si le sujet tente de s'enfuir après avoir accepté le marché, le doppelganger le vend comme esclave à des trafiquants extraplanaires. En revanche, s'il respecte sa part du marché, le doppelganger tient sa parole lui aussi.

Assimilation d'identité (Sur). Un doppelganger éthéré peut assimiler l'esprit, les souvenirs et la personnalité d'une autre créature. Le processus réclame 1 heure de contact physique ininterrompu par niveau ou DV du sujet. La victime a droit à un jet de Volonté (DD 22) ; en cas de réussite, le processus avorte et le doppelganger éthéré n'a plus qu'à tout reprendre depuis le début. Si la créature est volontaire, elle peut renoncer à son jet de sauvegarde.

Après avoir assimilé l'identité d'une créature, le doppelganger éthéré peut prendre sa forme avec une précision de 100%. Il possède ses moindres souvenirs, son alignement et toutes ses capacités, sauf les sorts de prêtre à partir du niveau 2, les pouvoirs spéciaux des paladins et autres facultés accordées par les dieux (le sujet n'est pas pour autant privé de ses souvenirs ou de ses pouvoirs ; ces derniers sont simplement copiés dans l'esprit du doppelganger). Le doppelganger conserve sa propre réduction des dégâts, sa vision dans le noir, sa guérison accélérée et sa résistance à la magie sous sa nouvelle forme.

Si un doppelganger éthéré commet un acte allant contre l'alignement de son identité d'emprunt, il retrouve immédiatement sa forme naturelle pendant 1d10 rounds. Il conserve la mémoire superficielle de son identité d'emprunt, mais oublie

temporairement ses souvenirs plus intimes. Si le sujet meurt avant l'achèvement du contrat, le doppelganger éthéré retrouve immédiatement son aspect naturel et perd tous ses souvenirs et ses pouvoirs.

Effacement mental (Sur). S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, le doppelganger éthéré peut effacer jusqu'au moindre souvenir relatif à son existence dans l'esprit de son adversaire (aucun jet de sauvegarde).

Verrou cérébral (Sur). Par une action simple, un doppelganger éthéré peut bloquer le fonctionnement de certaines parties du cerveau chez un adversaire situé jusqu'à 90 mètres, sous réserve que tous les deux soient sur le même plan d'existence et que le doppelganger ait sa victime en ligne de mire. Un jet de Volonté réussi (DD 22) permet d'annuler la tentative ; raté, il entraîne la paralysie mentale de la victime. Une créature au cerveau verrouillé n'est pas étourdie, de sorte qu'un attaquant éventuel ne bénéficie d'aucun bonus contre elle. De même, elle continue à pouvoir se défendre (ainsi, son éventuel bonus de Dex à la CA s'applique toujours), mais ne peut plus se déplacer ni prendre la moindre initiative. Un verrou cérébral peut empêcher différentes formes de déplacement spécial et, du même coup, entraîner des dégâts pour la victime. Une créature volante au cerveau verrouillé, par exemple, ne parvient plus à battre des ailes et tombe en chute libre ; une créature en train de nager risque de se noyer, faute de pouvoir remuer ses membres. L'effet dure 20 rounds, mais le monstre peut y mettre un terme plus tôt.

Changement de plan (Mag). Un doppelganger éthéré peut utiliser à volonté le sort *changement de plan* (niveau de lanceur de sorts 20 ; jet de Volonté DD 17).

Guérison accélérée (Ext). Un doppelganger éthéré regagne les points de vie perdus au rythme de 8 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

DRACOSIRE DE FEU D'ENFER

Dragon (Feu) de taille TG

Dés de vie : 23d12+184 (333 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m, creusement 9 m, vol 75 m (déplorable)

CA : 36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépouvu 36

Attaques : morsure (+30 corps à corps), 2 griffes (+25 corps à corps)

Dégâts : morsure 2d8+9, griffes 2d6+4

Espace occupé/allonge : 3 m x 12 m/3 m

Attaques spéciales : écrasement (2d8+13), pouvoirs magiques, présence terrifiante, souffle



Particularités : apparence de félon, aura infernale, convocation de baatezus, créature du Feu, immunités, réduction des dégâts (20/+5), RM 37, sens surdéveloppés

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +21, Vol +21

Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 27, Int 23, Sag 26, Cha 28

Compétences : Bluff +26, Connaissances (quatre au choix) +31, Détection +34, Diplomatie +32, Fouille +26, Intimidation +35, Perception auditive +34, Saur +28, Scrutation +29

Dons : Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Vol stationnaire

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, couple ou nichée (3-5)

Facteur de puissance : 26

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 24-46 DV (taille Gig)

Les dracosires de feu d'enfer sont des agents draconiques des Neuf Enfers de Baator qui vivent sur le plan Matériel, parmi les représentants des races humanoïdes. Ils

constituent une force politique d'importance et manipulent les gens et les événements de façon très subtile. Les dracosires de feu d'enfer peuvent pousser des dirigeants à s'affronter dans des guerres injustes, à soutenir des alliances impies, voire à se comporter en despotes vis-à-vis de leur peuple.

Le dracosire de feu d'enfer est un dragon ailé à l'aspect diabolique dont la tête, le cou et les épaules sont hérissés de redoutables pointes osseuses. De la fumée s'échappe en permanence de ses écailles et ses yeux brûlent d'un jaune intense. Les écailles de ces monstres changent sans cesse de couleur pour lui donner l'apparence d'une coulée de lave en fusion et ils dégagent une forte odeur de soufre.

Les dracosires de feu d'enfer s'impliquent profondément dans les affaires politiques régionales et se servent de leur savoir, leur richesse et leurs pouvoirs de conviction pour atteindre leurs immondes objectifs. D'ordinaire, un dracosire de feu d'enfer ne limite pas son champ d'action à un seul royaume et dispose donc souvent de plusieurs identités pour chacun de ceux qu'il visite. La créature fait des efforts démesurés pour dissimuler sa nature draconique, habituellement en revêtant la forme d'un tieffelin charismatique quand il a affaire à des humanoïdes ou lorsqu'il veut assassiner quiconque a percé à jour sa véritable nature. Quand ils ne complotent pas activement, les dracosires de feu d'enfer se retirent dans des repaires secrets.

Les dracosires de feu d'enfer parlent le draconique, l'infernal et le commun, ainsi que la ou les langues des communautés humanoïdes qu'ils fréquentent.

Combat

Absolument intrépides et quasiment imbattables en situation de combat, les dracosires de feu d'enfer sont des tacticiens hors pair. Ils restent dans les airs et attaquent leurs adversaires au moyen de leurs sorts d'attaque mentale et de leur souffle.

Écrasement (Ext). Un dracosire de feu d'enfer en vol peut, par une action simple, écraser ses adversaires en se posant sur eux. Ce mode d'attaque n'est efficace que contre des adversaires qui lui sont inférieurs d'au moins trois catégories de taille ; il affecte autant de créatures qu'il peut en tenir sous le corps du monstre. Les créatures présentes dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes (DD 29) pour ne pas être immobilisées (en situation de lute) et subir automatiquement 2d8+13 points de dégâts contondants. Si par la suite le dracosire de feu d'enfer choisit de maintenir l'immobilisation, considérez qu'il s'agit d'une attaque de lutte normale (bonus de lutte de +40). Tant qu'ils n'échappent pas au dracosire de feu d'enfer, les adversaires immobilisés subissent des dégâts d'écrasement au cours de chaque round.

Pouvoirs magiques. Aura maudite, blasphème, charme-personne, communication à distance, décret, détection faussée, dissipation suprême, exigence, immobilisation de personne, invisibilité suprême, mur de feu, profanation, pyrotechnie, sanctification maléfique, suggestion, téléportation sans erreur, tempête de feu et vision lucide (version divine) à volonté. Niveau de lanceur de sorts 20, jet de sauvegarde DD 19 + niveau de sort.

Présence terrifiante (Ext). Dès qu'il attaque, charge ou survole des créatures, un dracosire de feu d'enfer peut terrifier toutes celles qui sont situées à moins de 72 mètres de lui et ont moins de DV ou de niveaux que le grand reptile. Les créatures qui réussissent un jet de Volonté (DD 30) ne sont pas affectées. En cas d'échec, elles sont affectées comme suit : celles qui ont 4 DV ou moins sont paniquées pendant 4d6 rounds ; celles qui ont 5 DV ou plus sont secouées, elles aussi pour 4d6 rounds. S'il réussit son jet de sauvegarde, l'adversaire concerné est immunisé contre les effets du pouvoir du dracosire de feu d'enfer concerné pendant vingt-quatre heures. Les dragons sont naturellement immunisés contre les effets de ce pouvoir.

Souffle (Sur). Un dracosire de feu d'enfer peut exhaler un cône de flammes infernales de 15 mètres de long qui inflige 14d10 points de dégâts. Chaque créature prise dans ce cône peut tenter un jet de Réflexes (DD 29) pour ne subir que des demi-dégâts. Les dégâts provoqués par ce mode d'attaque tirent pour moitié leur origine de pouvoirs infernaux et ne sont donc pas sujets à réduction par des protections magiques contre les énergies destructives. Après avoir recouru à ce mode d'attaque, un dracosire de feu d'enfer doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Apparence de fiélon (Sur). Un dracosire de feu d'enfer peut, à volonté, produire un effet identique à celui du sort *changement de forme*, à la différence près qu'il peut adopter uniquement la forme d'un tieffelin ou d'un diable.

Aura infernale (Sur). Toute créature se trouvant à moins de 1,50 mètre d'un dracosire de feu d'enfer subit automatiquement 5d4 points de dégâts de feu chaque round. La créature peut, par une action libre, faire disparaître cette aura.

Convocation de baatezus (Mag). Un dracosire de feu d'enfer peut, une fois par jour, tenter d'invoquer un barbazou, un cornugon ou un gélugon avec 100 % de chances de réussite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *convocation de monstres* du niveau correspondant. Un diable convoqué retourne automatiquement d'où il est venu au bout d'une heure. Un baatezu qui vient d'être convoqué ne peut utiliser son pouvoir de convocation pendant une heure.

Créature du Feu (Ext). Les dracosires de feu d'enfer sont immunisés contre le feu, mais le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Immunités. Les dracosires de feu d'enfer sont immunisés contre les effets de sommeil et de paralysie.

Sens surdéveloppés (Ext). Un dracosire de feu d'enfer voit quatre fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin dans des conditions normales de luminosité. Il bénéficie également de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 36 m.

Dons. Un dracosire de feu d'enfer peut projeter au loin une créature qu'il a capturée. Dans ce cas, sa proie est projetée sur une distance de 30 mètres et subit 10d6 points de dégâts. Si le dracosire de feu d'enfer l'a laissée tomber alors qu'il se trouvait en vol, la créature subit les dégâts correspondant à une chute de la hauteur correspondante (si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment).

DRAGON CRISTALLIN

Les dragons cristallins sont une sous-espèce de dragons qui passent le plus clair de leur temps sur les plans intérieurs. Tous développent des facultés psioniques, même si la plupart des observateurs extérieurs auraient du mal à distinguer leurs applications de celles de la sorcellerie. Ils ont tendance à se montrer hautains, solitaires et égoïstes.

Comme tous les dragons, ils deviennent de plus en plus puissants avec l'âge. Mesurant à peine 1 mètre à l'éclosion, ils peuvent dépasser les 30 mètres lorsqu'ils atteignent le statut de grand dracosire.

CATÉGORIE D'ÂGE DES DRAGONS

	Catégorie	Âge (années)
1	Dragonnet	0-5
2	Très jeune	6-15
3	Jeune	16-25
4	Adolescent	26-50
5	Jeune adulte	51-100
6	Adulte	101-200
7	Âge mûr	201-400
8	Vieux	401-600
9	Très vieux	601-800
10	Vénérable	801-1 000
11	Dracosire	1 001-1 200
12	Grand dracosire	1 201+

Vivant principalement sur les plans intérieurs, les dragons cristallins ont développé d'étranges habitudes alimentaires. Rien qu'ils apprécient toutes sortes de mets différents, ils peuvent survivre indéfiniment en consommant exclusivement de la matière élémentaire. Ils ne sont pas natifs des plans intérieurs et on les rencontre sur tous les plans, mais ils ont malgré tout des environnements favoris.

Comme tous les dragons, les dragons cristallins sont d'une incroyable cupidité. Ils n'aiment rien tant qu'engranger les richesses et amasser des montagnes de pièces, de pierres précieuses, de bijoux et d'objets magiques. À mesure que leur trésor prend de l'importance, ils développent une paranoïa de plus en plus marquée et ne sortent plus de leur tanière que pour en surveiller les environs immédiats ou se procurer de la nourriture. Un dragon n'est jamais satisfait de son trésor. Il ne se lasse pas de le contempler, de baigner dans son éclat ; il aime se lover dessus et le marquer de l'empreinte de son corps. Lorsqu'il parvient au stade de grand dracosire, des centaines de pièces et de pierres précieuses sont incrustées dans sa chair.

Tous les dragons parlent le draconien.

TAILLE

L'allonge d'un dragon et l'espace qu'il occupe augmentent en fonction de sa taille, comme indiqué sur la table suivante.

ESPACE OCCUPÉ ET ALLONGE DES DRAGONS

Taille	Espace occupé	Allonge
Très petite (TP)	75 cm x 75 cm	1,50 m*
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	1,50 m
Grande (G)	1,50 m x 3 m	3 m*
Très grande (TG)	3 m x 6 m	3 m
Gigantesque (Gig)	6 m x 12 m	4,50 m
Colossale (C)	12 m x 24 m	4,50 m

* Ce qui constitue une allonge supérieure pour une créature de cette taille

Combat

Dès son jeune âge, un dragon se bat au moyen de ses griffes et de ses crocs. À mesure qu'il vieillit et grandit, il développe de nouvelles formes d'attaque (voir Attaques des dragons, ci-dessous). Il peut par ailleurs utiliser son souffle, et accéder à diverses facultés spéciales en fonction de son type (voir les descriptions de chaque type).

Un dragon préfère généralement se battre en vol, en restant hors d'atteinte le temps d'épuiser l'adversaire par ses attaques à distance. Les vieux dragons sont passés maîtres dans l'art de jauger leurs adversaires et d'éliminer d'abord les plus dangereux d'entre eux – ou de les éviter au contraire, le temps de disposer des plus faibles.

La table suivante indique les attaques physiques qu'obtiennent les dragons au fur et à mesure de leur développement. Les deux dernières rangées fournissent, pour chaque forme d'attaque, les modificateurs correspondants à l'attaque et aux dégâts. Un dragon bénéficie de la totalité de son bonus d'attaque avec sa morsure, qui constitue toujours son attaque principale. Les attaques effectuées au moyen des griffes, des ailes ou de la queue sont toujours secondaires et subissent donc un malus de -5. Écrasement et le balayage sont des attaques spéciales ne nécessitant pas de jet d'attaque (voir plus bas). Pour déterminer le bonus de dégâts de chacune de ces attaques, multipliez la valeur indiquée dans la dernière rangée par le bonus de Force du dragon.

ATTAQUES DES DRAGONS

Taille	Morsure	Griffes	Ailes	Queue	Écrasement	Balayage
Très petite (TP)	1d4	1d3	—	—	—	—
Petite (P)	1d6	1d4	—	—	—	—
Moyenne (M)	1d8	1d6	1d4	—	—	—
Grande (G)	2d6	1d8	1d6	1d8	—	—
Très grande (TG)	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	—
Gigantesque (Gig)	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale (C)	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

Bonus d'attaque	entier	-5	-5	-5	Jet de Réflexes	Jet de Réflexes
Bonus de dégâts	x1	x0,5	x0,5	x1,5	x1,5	x1,5

Morsure. Un dragon peut aussi utiliser sa morsure pour capturer un adversaire (voir la description du don Capture en introduction).

Griffes. Un dragon peut aussi utiliser ses griffes pour capturer un adversaire (voir la description du don Capture en introduction).

Ailes. Un dragon peut frapper un adversaire à coups d'aile même lorsqu'il est en vol.

Queue. Un dragon peut frapper un adversaire par round avec sa queue.

Écrasement. Un dragon en vol ou qui bondit peut retomber sur ses adversaires pour les écraser sous son poids (par une action simple). Cette attaque n'est efficace que contre des créatures d'au moins trois catégories de taille de moins que lui (bien entendu, contre les autres, il lui reste toujours la possibilité de tenter un renversement normal ou d'engager la lutte). L'écrasement affecte autant de créatures que le dragon peut en recouvrir de son corps (voir la table Espace occupé et allonge des dragons, plus haut). Toute créature se trouvant dans la zone concernée doit réussir un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du dragon + modificateur de Constitution de celui-ci) ou être immobilisée (en situation de lutte), subissant automatiquement les dégâts contondants correspondants. Par la suite, si le dragon choisit de maintenir son immobilisation, considérez la situation comme une lutte normale. Un adversaire immobilisé subit chaque round les dégâts de l'écrasement.

Balayage. Un dragon de taille Gig ou C peut effectuer un violent balayage à l'aide de sa queue (par une action simple). Cette attaque affecte toutes les créatures d'au moins quatre catégories de taille de moins que lui se trouvant dans un demi-cercle centré sur son arrière-train (demi-cercle d'un diamètre de 9 mètres pour un dragon de taille Gig, et de 12 mètres pour un dragon de taille C). Toute créature affectée qui rate un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du dragon + modificateur de Constitution de celui-ci) subit les dégâts indiqués ; un jet réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.

Lutte. Les dragons n'ont que peu de goût pour cette forme de combat, même s'ils y ont recours dans le cadre de leurs attaques d'écrasement et de leur don de Capture (voir l'introduction).

S'il est agrippé par une créature de même taille que lui (ou plus grande), un dragon peut riposter à l'aide de sa gueule et de ses quatre pattes (les pattes arrière infligeant les mêmes dégâts que les pattes avant). S'il est capturé ou écrasé par un dragon plus grand que lui, il ne peut riposter qu'au moyen de jets de lutte pour tenter de se dégager, par des morsures, ou encore par son souffle. S'il est agrippé par une créature plus petite que lui, un dragon peut riposter par n'importe laquelle de ses attaques physiques, exception faite de son balayage de queue.

Un dragon peut toujours utiliser son souffle lorsqu'il est engagé dans une lutte, ainsi que ses pouvoirs magiques ou surnaturels, à condition de réussir un jet de Concentration.

Souffle (Sur). L'utilisation du souffle est une action simple. Chaque fois qu'il y a recours, le dragon doit laisser passer 1d4 rounds avant de pouvoir souffler une nouvelle fois. L'attaque prend naissance à la gueule du monstre et s'étend dans la direction de son choix. Si le souffle inflige des dégâts, toute créature prise dans la zone d'effet a droit à un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du dragon + modificateur de Charisme de celui-ci ; voir la description de chaque type pour les DD spécifiques) pour tenter de les réduire de moitié. Les jets de sauvegarde concernant d'autres effets que les dégâts utilisent le même DD, mais leur type peut varier selon les cas (voir les descriptions de chaque type).

Il existe deux catégories de souffles : les traits et les cônes. Leur zone d'effet dépend de la taille du dragon, comme indiqué ci-dessous.

SOUFFLE DES DRAGONS

Taille du dragon	Trait* (longueur)	Cône** (longueur)
Très petite (TP)	9 m	4,50 m
Petite (P)	12 m	6 m
Moyenne (M)	18 m	9 m
Grande (G)	24 m	12 m
Très grande (TG)	30 m	15 m
Gigantesque (Gig)	36 m	18 m
Colossale (C)	42 m	21 m

* La hauteur et la largeur d'un trait sont de 1,50 mètre.

** La hauteur et la largeur d'un cône sont égales à sa longueur.

Présence terrifiante (Ext). La présence d'un dragon, à partir de l'âge de jeune adulte, peut frapper de terreur ses adversaires. Ce pouvoir fait automatiquement effet dès que le dragon attaque, charge ou survole ses adversaires. Toute créature dans un rayon de 9 mètres x la catégorie d'âge du dragon y est sujette à condition qu'elle ait moins de DV que le monstre.

Une créature qui réussit un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du dragon + modificateur de Charisme de celui-ci) est insensible à la présence du dragon et reste immunisée contre ses effets pendant 24 heures. En cas d'échec par contre, elle cède à la panique pendant 4d6 rounds si elle a moins de 5 DV et reste secouée pendant 4d6 rounds si elle a 5 DV ou plus. Tout dragon est immunisé contre la présence terrifiante de ses congénères.

Pouvoirs spéciaux. Les pouvoirs spéciaux d'un dragon cristallin dépendent de son âge et de son type. Il obtient tous les pouvoirs correspondants à son âge, plus tous les précédents. Les jets de sauvegarde auxquels ils donnent lieu ont un DD égal à 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort.

Facultés psioniques (Mag). Tous les dragons cristallins ont des pouvoirs psioniques, détaillés dans leur description individuelle (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, considérez la résistance à la magie d'un dragon cristallin comme sa résistance psionique).

Vision aveugle (Ext). Un dragon a d'autres outils aussi performants que la vue pour appréhender ce qui l'entoure (l'ouïe et l'odorat principalement, mais également une sensibilité aux vibrations et à d'autres variations subtiles de son environnement). Il est ainsi en mesure de distinguer objets et créatures dans un rayon de 9 mètres x sa catégorie d'âge. Il n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

Immunités (Ext). Un dragon est immunisé contre le sommeil et la paralysie. Chaque type de dragon cristallin est immunisé contre une ou deux autres formes d'attaques, stipulées dans sa description.

Sens surdéveloppés (Ext). Un dragon voit quatre fois mieux qu'un homme ordinaire la nuit, et deux fois mieux le jour. Il bénéficie également de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 30 mètres x sa catégorie d'âge.

Compétences. Tout dragon commence avec 6 points de compétences par DV, plus un nombre de points supplémentaires égal à son modificateur d'Intelligence x DV. Les compétences de classe de tous les dragons sont : Bluff, Concentration, Connaissance (toutes les formes), Détection, Diplomatie, Évasion, Fouille, Perception auditive et Scrutation. Les dragons ne peuvent pas acquérir de compétences exclusivement réservées à une classe.

Dons. Les dragons possèdent tous un don, plus un autre tous les quatre DV. Leur préférence va aux dons suivants : Arme de prédilection (morsure ou griffes), Attaque en puissance, Destruction d'armes, Enchaînement (uniquement coups de griffes ou de queue), Science de l'initiative et Vigilance. Ils peuvent également choisir parmi les dons suivants, décrits dans l'encart concernant les dons des créatures dans l'introduction de cet ouvrage : Attaque en vol, Capture, Pouvoir magique rapide, Pouvoir renforcé, Virage sur l'aile et Vol stationnaire.

Capture. Une créature projetée par un dragon cristallin qui l'avait capturée vole sur 3 mètres et subit 1d6 points de dégâts par catégorie d'âge du monstre. Si le dragon est en vol, la créature subit à la place les dégâts correspondants à sa hauteur de chute si ces derniers sont plus importants.

Vol stationnaire. Si un dragon vole près du sol dans un secteur jonché de débris, ses ailes soulèvent un nuage de poussière hémisphérique d'un rayon de 9 mètres x sa catégorie d'âge.

Voyage interplanétaire (Sur). Les dragons cristallins ont la faculté innée de voyager instantanément entre le plan Matériel et les plans intérieurs, où ils élisent fréquemment domicile.

Résistances (Ext). Sauf indication contraire dans leur description individuelle, tous les types de dragons cristallins ont une résistance au feu (30).

Déplacement. Non contents de pouvoir voler, les dragons cristallins ont également une vitesse de nage et de creusement. Seul le dragon de topaze peut respirer sous l'eau, de sorte que les autres sont condamnés à nager en surface – même si certains dragons parmi les plus vieux sont capables de retenir leur respiration pendant de très longues périodes.

DRAGON D'AMÉTHYSTE

Dragon (Terre)

Milieu naturel/climat : plans intérieurs, souterrains

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent ou jeune adulte : solitaire ou groupe (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire ou grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2, plus 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : dragonnet 7-8 DV (taille P), très jeune 10-11 DV (taille M), jeune 13-14 DV (taille M), adolescent 16-17 DV (taille G), jeune adulte 19-20 DV (taille G), adulte 22-23 DV (taille TG), âge mûr 25-26 DV (taille TG), vieux 28-29 DV (taille IG), très vieux 31-32 DV (taille TG), vénérable 34-35 DV (taille Gig), dracosire 37-38 DV (taille Gig), grand dracosire 40+ DV (taille Gig)

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	12	13	10	11	10	+8	+5	+6	+5	2d8 (14)	—	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	12	15	10	11	10	+11	+6	+8	+6	4d8 (16)	—	—
Jeune	M	12d12+24 (102)	17	12	15	12	13	12	+15	+8	+10	+9	6d8 (18)	—	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	12	17	14	15	14	+18	+9	+12	+11	8d8 (20)	—	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	12	19	14	15	14	+23	+11	+15	+13	10d8 (23)	21	19
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	12	21	16	17	16	+27	+12	+17	+15	12d8 (25)	23	21
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	12	21	16	17	16	+31	+14	+19	+17	14d8 (27)	25	22
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	12	23	18	19	18	+35	+15	+21	+19	16d8 (29)	27	24
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	12	23	18	19	18	+39	+17	+23	+21	18d8 (31)	29	25
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	12	25	20	21	20	+41	+18	+25	+23	20d8 (33)	31	27
Dracosire	Gig	36d12+280 (507)	37	12	27	20	21	20	+44	+20	+27	+24	22d8 (35)	33	29
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	12	27	22	23	22	+49	+22	+29	+27	24d8 (37)	35	31

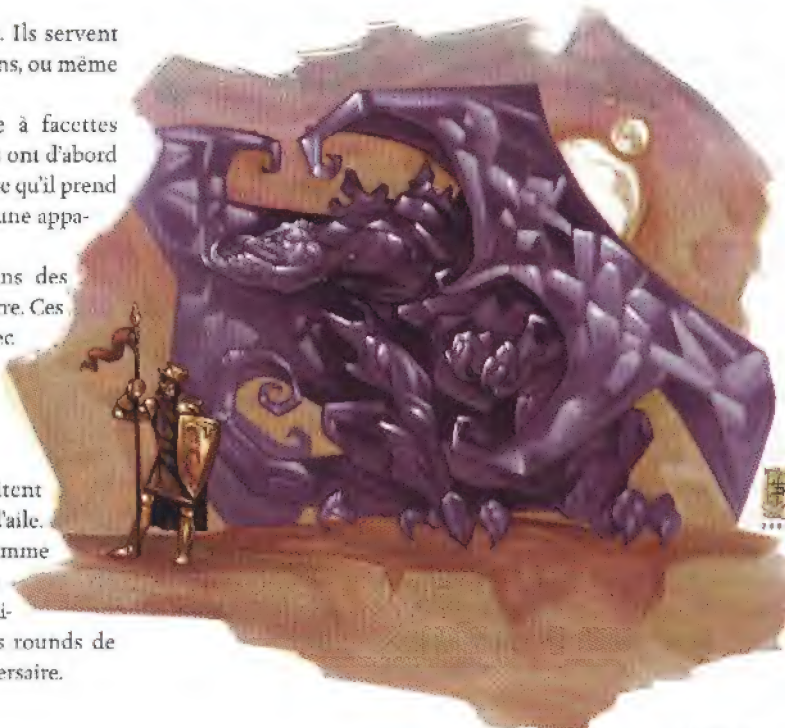
Les dragons d'améthyste sont sages et majestueux. Ils servent parfois d'intermédiaires dans les conflits entre dragons, ou même auprès des civilisations humanoïdes en guerre.

Le dragon d'améthyste a des écailles lavande à facettes évoquant des cristaux naturels. À son éclosion, elles ont d'abord une teinte violette, claire et translucide, puis, à mesure qu'il prend de l'âge, elles foncent progressivement et revêtent une apparence plus cristalline.

La plupart des dragons d'améthyste vivent dans des cavernes creusées à même le plan élémentaire de la Terre. Ces tanières sont de véritables complexes souterrains avec de nombreuses galeries et des salles resplendissantes où scintillent des gemmes de toutes les couleurs.

Combat

Quand ils sont jeunes, les dragons d'améthyste évitent autant que possible le combat, quitte à s'enfuir à tire-d'aile. Les plus vieux recourent à leurs pouvoirs spéciaux, comme *invisibilité*, pour améliorer leurs chances de prendre l'adversaire au dépourvu. Mais même les adultes n'hésitent pas à fuir s'il devient évident, après quelques rounds de combat, qu'ils ne pourront pas l'emporter sur leur adversaire.



POUVOIRS DES DRAGONS D'AMÉTHYSTE

Âge	Vitesse	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 6 m, nage 3 m	+1	17 (+1 taille, +5 naturelle, +1 Dex), contact 12, pris au dépourvu 16	résistance à la force, voyage interplanétaire, immunité contre le poison	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	19 (+8 naturelle, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 18		—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	22 (+11 naturelle, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 21		—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	24 (-1 taille, +14 naturelle, +1 Dex), contact 10, pris au dépourvu 23	choc	1
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	27 (-1 taille, +17 naturelle, +1 Dex), contact 10, pris au dépourvu 26	réduction des dégâts (5/+1)	3
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	29 (-2 taille, +20 naturelle, +1 Dex), contact 9, pris au dépourvu 28	gemme explosive (5d6), invisibilité	5
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	32 (-2 taille, +23 naturelle, +1 Dex), contact 9, pris au dépourvu 31	réduction des dégâts (10/+1)	7
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	35 (-2 taille, +26 naturelle, +1 Dex), contact 9, pris au dépourvu 34	équilibre corporel, gemme explosive (9d6)	9
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 6 m, nage 3 m	+1	38 (-2 taille, +29 naturelle, +1 Dex), contact 9, pris au dépourvu 37	réduction des dégâts (15/+2)	11
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m, nage 3 m	+1	39 (-4 taille, +32 naturelle, +1 Dex), contact 7, pris au dépourvu 38	gemme explosive (13d6), suggestion	13
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m, nage 3 m	+1	42 (-4 taille, +35 naturelle, +1 Dex), contact 7, pris au dépourvu 41	réduction des dégâts (20/+3)	15
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 6 m, nage 3 m	+1	45 (-4 taille, +38 naturelle, +1 Dex), contact 7, pris au dépourvu 44	télékinésie d'améthyste	17

Quand il se bat pour défendre sa tanière ou ses petits, néanmoins, le dragon d'améthyste fait preuve de davantage de pugnacité. Les plus jeunes utilisent leurs pouvoirs magiques, leur souffle, les dons qu'ils peuvent déployer en vol et tous les objets magiques à leur disposition, tandis que les plus vieux tentent d'agripper, de capturer et d'écraser l'ennemi pour équilibrer les chances.

Souffle (Sur). Le dragon d'améthyste ne dispose que d'un seul souffle : un trait de force contondante. Il peut choisir d'infliger des dégâts temporaires à la place de dégâts normaux.

Gemme explosive (Mag). Une fois par jour, un dragon d'améthyste peut cracher un losange cristallin violet à une distance de 22,50 mètres, avec une précision impeccable. Cette gemme explose à l'impact, infligeant des dégâts contondants à toute personne se trouvant dans un rayon de 6 mètres. Une cible qui réussit un jet de Réflexes (DD 17 + la catégorie d'âge du dragon) ne subit que la moitié des dégâts.

Télékinésie d'améthyste (Mag). Une fois par jour, un grand dracosire d'améthyste peut utiliser un effet de télékinésie. Grâce à ce pouvoir, il peut soulever jusqu'à 10 tonnes ou projeter une créature de taille G ou inférieure contre un autre objet. L'impact inflige 20d6 points de dégâts à une créature de taille G, 15d6 à une créature de taille M, 10d6 à une créature de taille P, 5d6 à une créature de taille TP et 1d6 à une créature de taille Min ou I.

Résistance à la force (Ext). Un dragon d'améthyste bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde contre les effets de force tels que *projectile magique*.

Choc (Sur). En frappant le sol du pied, un dragon d'améthyste peut engendrer une onde de choc qui se propage à travers le sol, faisant tomber les créatures et les objets en équilibre instable dans un rayon de 6 mètres. La zone d'effet est à l'image d'un cône, et s'étend sous la surface du sol (les créatures au-dessus de la surface ne sont pas affectées). Quiconque se tient dans la zone d'effet et rate son jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du dragon + le modificateur de Force de celui-ci) est jeté à terre et reçoit 1d4 points de dégâts temporaires. Ce pouvoir est utilisable trois fois par jour (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez ce pouvoir par la faculté psionique du même nom).

Équilibre corporel (Mag). Une fois par jour, le dragon peut adapter son équilibre corporel pour le mettre en adéquation avec n'importe quel solide ou liquide. Il peut ainsi marcher sur l'eau, les sables mouvants ou même une toile d'araignée sans s'enfoncer ni passer à travers (ce qui ne veut pas dire qu'il ne restera pas collé à une toile d'araignée particulièrement poisseuse). Il se déplace à sa vitesse normale, mais courir sur une surface fragile, molle ou liquide lui impose de réussir un jet de Dextérité (DD 10 ou plus,

selon la surface) pour éviter de passer à travers. Les dégâts d'une chute éventuelle sont diminués de moitié tant que ce pouvoir continue d'opérer. L'équilibre corporel dure 1 minute par catégorie d'âge (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez ce pouvoir par le pouvoir psionique du même nom).

Facultés psioniques (Mag). *Invisibilité* et *suggestion* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) variable selon l'âge ; jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (ou de faculté).

Modes d'attaque/de défense : *flagellation spirituelle/barrière mentale*. Un dragon d'améthyste manifeste des pouvoirs et gagne des modes d'attaque et de défense supplémentaires comme s'il était un psion ayant la psychokinésie comme discipline principale.

DRAGON D'ÉMERAUDE

Dragon (Air)

Milieu naturel/climat : plans intérieurs, souterrains

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou groupe (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire et grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2, plus 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 11, adulte 14, âge mûr 16, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : dragonnet 7-8 DV (taille P), très jeune 10-11 DV (taille M), jeune 13-14 DV (taille M), adolescent 16-17 DV (taille G), jeune adulte 19-20 DV (taille G), adulte 22-23 DV (taille TG), âge mûr 25-26 DV (taille TG), vieux 28-29 DV (taille TG), très vieux 31-32 DV (taille TG), vénérable 34-35 DV (taille Gg), dracosire 37-38 DV (taille Gg), grand dracosire 40+ DV (taille Gg)

Les dragons d'émeraude sont avides de savoir, et s'intéressent tout particulièrement aux légendes et aux coutumes locales. Il n'est pas rare que leur connaissance de certaines régions surpasse celle du plus érudit des sages. Toutefois, ils se montrent plutôt paranoïaques et développer ne serait-ce que l'amorce d'une relation avec eux s'avère souvent bien difficile.

Les dragons d'émeraude ont des écailles d'un vert d'eau translucide. À mesure qu'ils prennent de l'âge, elles durcissent et revêtent toutes les nuances de vert, de l'émeraude au vert menthe, que le moindre ray de lumière fait chatoyer. Leurs pupilles s'estompent au fil des ans, tant et si bien que chez les grands dracosires, les yeux ne sont plus que des orbes de flamme vertes étincelantes.

DRAGONS D'ÉMERAUDE

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	P	6d12+6 (45)	13	10	13	14	15	14	+8	+5	+6	+7	2d6 (14)	—	—
Très jeune	M	9d12+18 (76)	15	10	15	14	15	14	+11	+6	+8	+8	4d6 (16)	—	—
Jeune	M	12d6+24 (102)	17	10	15	16	17	16	+15	+8	+10	+11	6d6 (18)	—	—
Adolescent	G	15d12+45 (142)	19	10	17	18	19	18	+18	+9	+12	+13	8d6 (20)	—	—
Jeune adulte	G	18d12+72 (189)	23	10	19	18	19	18	+23	+11	+15	+15	10d6 (23)	23	20
Adulte	TG	21d12+105 (241)	27	10	21	20	21	20	+27	+12	+17	+17	12d6 (25)	25	22
Âge mûr	TG	24d12+120 (276)	29	10	21	20	21	20	+31	+14	+19	+19	14d6 (27)	27	23
Vieux	TG	27d12+162 (337)	31	10	23	22	23	22	+35	+15	+21	+21	16d6 (29)	29	25
Très vieux	TG	30d12+180 (375)	33	10	23	22	23	22	+39	+17	+23	+23	18d6 (31)	31	26
Vénérable	Gig	33d12+231 (445)	35	10	25	24	25	24	+41	+18	+25	+25	20d6 (33)	33	28
Dracosire	Gig	36d12+288 (522)	37	10	27	26	27	26	+45	+20	+28	+28	22d6 (36)	36	29
Grand dracosire	Gig	39d12+312 (565)	39	10	27	26	27	26	+49	+21	+29	+29	24d6 (37)	37	31

CRISTALLIN

Les dragons d'émeraude aiment s'établir à proximité d'une région peuplée au moins en partie par des créatures civilisées (de n'importe quel type), tout en restant suffisamment à l'écart pour que leur présence ne soit pas de notoriété publique. Sur le plan Matériel, ils installent fréquemment leur repaire au fond du cratère d'un volcan éteint (ou très peu actif). Quand ils se trouvent sur les plans intérieurs, ils continuent de surveiller leur région d'élection sur le plan Matériel. Les dragons d'émeraude élèvent leurs jeunes avec grand soin, de sorte que l'antre d'un dragon jeune adulte ou plus âgé a de grandes chances d'abriter au moins un dragonnet.



Combat

Les dragons d'émeraude se méfient beaucoup des visiteurs, et leurs repaires sont truffés de pièges et de dispositifs d'alarme aussi bien magiques que mécaniques. Si ces mesures ne suffisent pas à décourager les importuns, un dragon d'émeraude commence par se cacher (avec *invisibilité suprême*, s'il le peut), mais il dévoile sa présence si son trésor ou sa progéniture sont menacés.

Quand il attaque, le dragon d'émeraude préfère aveugler ses adversaires au moyen d'une *nappe de brouillard* puis charger (ou, s'il est en vol, capturer ses adversaires). De tous les dragons cristallins, c'est le moins réticent à engager directement le combat au corps à corps, sans avoir d'abord affaibli l'adversaire à distance.

En mer, le dragon d'émeraude a le choix entre invoquer une tempête ou se servir de sa queue pour fracasser les navires à sa portée (d'abord les mâts, puis la coque). S'il est favorablement disposé, il

peut se contenter de les entourer d'une zone de calme plat ou d'une nappe de brouillard, ou encore de briser leurs mâts avant de les abandonner à leur destin. Parfois aussi, il les escorte jusqu'à l'emplacement de son choix, étudie attentivement les équipages et leur cargaison, puis pille les vaisseaux ou les garde en otages afin de les échanger contre rançon.

Souffle (Sur). Le souffle d'un dragon d'émeraude est un cône d'énergie sonore. En plus d'un jet de *Réflexes* contre les dégâts de son, toute créature prise dans ce cône doit réussir un jet de *Vigueur* (du même DD) ou rester assourdie pendant 1d4 rounds plus 1 round par catégorie d'âge du dragon.

Pouvoirs magiques. *Mythes et légendes* à volonté ; *invisibilité suprême*, *manipulation des sons* et *nappe de brouillard* 3 fois par jour (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez *mythes et légendes* par le pouvoir psionique *lecture d'objet*, *manipulation des sons* par le pouvoir psionique *contrôle des sons* et *invisibilité suprême* par le pouvoir psionique *invisibilité amplifiée*).

Niveau de lanceur de sorts variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort.

Facultés psioniques (Mag). *Antidétection* et *clairaudience/clairvoyance* 3 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (ou de faculté).

POUVOIRS DES DRAGONS D'Émeraude

Âge	Vitesse	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16	lecture d'objet, voyage interplanétaire, immunité contre le son	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18		—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	21 (+11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 21	<i>invisibilité suprême</i>	1
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23	<i>nappe de brouillard</i>	3
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	26 (-1 taille, +17 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 26	<i>réduction des dégâts (5/+1)</i>	5
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	28 (-2 taille, +20 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 28	<i>mythes et légendes</i>	7
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	31 (-2 taille, +23 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 31	<i>réduction des dégâts (10/+1)</i>	9
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	34 (-2 taille, +26 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 34	<i>clairaudience/clairvoyance, antidétection</i>	11
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	37 (-2 taille, +29 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 37	<i>réduction des dégâts (15/+2)</i>	13
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	38 (-4 taille, +32 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 38	<i>manipulation des sons</i>	15
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	40 (-4 taille, +35 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 41	<i>réduction des dégâts (20/+3)</i>	17
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	43 (-4 taille, +38 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 44	<i>bouclier de prudence</i>	19

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	P	5d12+15 (37)	13	10	13	10	11	11	+7	+4	+5	+4	2d6 (13)	—	—
Très jeune	M	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	11	+10	+6	+8	+6	4d6 (16)	—	—
Jeune	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	13	+14	+7	+9	+8	6d6 (17)	—	—
Adolescent	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	15	+17	+9	+12	+11	8d6 (20)	—	—
Jeune adulte	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	15	+22	+10	+14	+12	10d6 (22)	20	19
Adulte	TG	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	17	+26	+12	+17	+15	12d6 (25)	23	21
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	29	10	21	16	17	17	+30	+13	+18	+16	14d6 (26)	24	22
Vieux	TG	26d12+156 (325)	31	10	23	18	19	19	+34	+15	+21	+19	16d6 (29)	27	24
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	33	10	23	18	19	19	+38	+16	+22	+20	18d6 (30)	28	25
Vénérable	Gig	32d12+224 (432)	35	10	25	20	21	21	+40	+18	+25	+23	20d6 (33)	31	27
Dracosire	Gig	35d12+280 (507)	37	10	27	20	21	21	+44	+19	+27	+24	22d6 (35)	32	28
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	39	10	27	22	23	21	+48	+21	+29	+27	24d6 (37)	34	30

Modes d'attaque/de défense : invasion du subconscient, broyage psychique/bouclier de pensées, volonté de fer. Un dragon d'émeraude manifeste des pouvoirs et gagne des modes d'attaque et de défense supplémentaires comme s'il était un psion ayant la prescience comme discipline principale.

Bouclier de prudence (Mag).
Un grand dracosire d'émeraude peut étendre sa conscience quelques fractions de seconde dans le futur. Ce pouvoir lui procure un bonus d'intuition de +6 à la CA pendant 6 heures. Même pris au dépourvu, il bénéficie encore d'un bonus d'intuition de +4 à la CA. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez ce pouvoir par la faculté psionique du même nom).



DRAGON DE CRISTAL

Dragon (Air)

Milieu naturel/climat : plans intérieurs, montagnes froides ou tempérées

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou groupe (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire et grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2, plus 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 3, jeune 4, adolescent 7, jeune adulte 10, adulte 12, âge mûr 15, vieux 17, très vieux 18, vénérable 20, dracosire 21, grand dracosire 23

Trésor : normal (x2)

POUVOIRS DES DRAGONS DE CRISTAL

Âge	Vitesse	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15	immunité contre le froid, voyage interplanétaire	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	17 (+7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 17		—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	20 (+10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20		—
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	22 (-1 taille, +13 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 22		—
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	25 (-1 taille, +16 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 25	réduction des dégâts (5/+1)	—
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	charme-personne	5
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	30 (-2 taille, +22 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 30	réduction des dégâts (10/+1)	7
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	33 (-2 taille, +25 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 33	couleurs dansantes	9
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	36 (-2 taille, +28 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 36	réduction des dégâts (15/+2)	11
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	37 (-4 taille, +31 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 37	domination	13
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	40 (-4 taille, +34 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 40	réduction des dégâts (20/+2)	15
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 12 m	+0	43 (-4 taille, +37 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 43	contrôle des vents	17

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV (taille P), très jeune 9-10 DV (taille M), jeune 12-13 DV (taille M), adolescent 15-16 DV (taille C), jeune adulte 18-19 DV (taille C), adulte 21-22 DV (taille TG), âge mûr 24-25 DV (taille TG), vieux 27-28 DV (taille TG), très vieux 30-31 DV (taille TG), vénérable 33-34 DV (taille Gig), dracosire 36-37 DV (taille Gig), grand dracosire 39+ DV (taille Gig)

Les dragons de cristal sont les plus amicaux des dragons cristallins. Toujours curieux de tout, ils engagent volontiers la discussion avec les voyageurs de passage.

À l'éclosion, leurs écailles sont d'un blanc laiteux mais elles deviennent translucides à mesure qu'ils avancent en âge. Phosphorescentes à la lueur de la lune et des étoiles, elles brillent de mille feux éblouissants sous les rayons du soleil.

Les dragons de cristal préfèrent le plan élémentaire de l'Air, mais ils se bâtissent parfois d'incroyables palais de glace au sommet de certains pics neigeux sur le plan Matériel, pour y observer les étoiles à loisir et créer de fabuleuses sculptures de glace et de neige.

Les dragons de cristal entrent parfois en conflit avec les dragons blancs. Il leur arrive même de leur voler leurs œufs, peut-être pour élever les dragonnets blancs et leur donner des mœurs plus amicales. Un dragon blanc élevé par des dragons de cristal est une créature extrêmement rare, et le MD doit bien peser les avantages et les inconvénients avant d'en introduire un dans une campagne. Les dragons de cristal ne portent pas non plus les géants locaux dans leur cœur, car ces derniers s'allient parfois aux dragons blancs pour venir les débusquer dans leur tanière ou s'en prendre à leurs petits.

Combat

Un dragon de cristal déclenche rarement un combat sans raison. Si un visiteur l'intrigue ou lui paraît amical, il tente d'engager la discussion avec lui ; autrement, il cherche plutôt à l'éviter. Mais s'il est attaqué, cependant, il n'hésite pas à riposter. Le plus souvent, il commence par utiliser son souffle pour affaiblir et aveugler l'adversaire puis prend son envol pour exploiter ses facultés psioniques et autres formes d'attaque à distance, s'il en a.

Souffle (Sur). Le souffle d'un dragon de cristal est un cône de lumière étincelante. Une cible qui rate son jet de Réflexes subit les dégâts indiqués et reste aveuglée pendant 1d4 rounds.

Pouvoirs magiques. Couleurs dansantes 3 fois par jour, contrôle des vents 1 fois par jour (si vous utilisez le Manuel des Psioniques, remplacez ce pouvoir par le pouvoir psionique *contrôle de l'air*). Niveau de lanceur de sorts variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort.

Facultés psioniques (Mag). Charme-personne 3 fois par jour ; domination 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (ou la faculté).

Modes d'attaque/de défense : invasion du subconscient/houlier de pensées. Un dragon de cristal manifeste des pouvoirs et gagne des modes d'attaque et de défense supplémentaires comme s'il était un psion ayant la télépathie comme discipline principale.

DRAGON DE SAPHIR

Dragon (Terre)

Milieu naturel/climat : plans intérieurs, souterrains

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou groupe (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire, grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2, plus 2-5 petits)

Facteur de puissance : dragonnet 2, très jeune 4, jeune 6, adolescent 8, jeune adulte 10, adulte 13, âge mûr 15, vieux 18, très vieux 19, vénérable 21, dracosire 22, grand dracosire 24

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours loyal neutre

Évolution possible : dragonnet 6-7 DV (taille TP), très jeune 9-10 DV (taille P), jeune 12-13 DV (taille M), adolescent 15-16 DV (taille M), jeune adulte 18-19 DV (taille G), adulte 21-22 DV (taille C), âge mûr 24-25 DV (taille TG), vieux 27-28 DV (taille TG), très vieux 30-31 DV (taille TG), vénérable 33-34 DV (taille TG), dracosire 36-37 DV (taille Gig), grand dracosire 39+ DV (taille Gig)

Les dragons de saphir sont farouchement attachés à la préservation de leur territoire, en particulier lorsque ce sont d'autres dragons qui prétendent s'y introduire – et cela, aussi bien sur le plan élémentaire de la Terre que dans les régions du plan Matériel qu'ils revendiquent pour royaumes.

Ils affichent un comportement antisocial envers tous les êtres vivants, mais vouent une haine particulière aux races maléfiques des Profondeurs, avec lesquelles ils entrent parfois en conflit direct pour des questions de territoire souterrain. Ils sont peu enclins à la discussion, sauf à propos de stratégie militaire, domaine dans lequel ils aiment à se considérer comme des experts – voire des génies. En fait, un dragon de saphir peut tout à fait pardonner leur présence à des visiteurs importuns s'ils lui proposent un jeu de stratégie. Il va sans dire que les visiteurs en question ont tout intérêt à perdre...

Les écailles du dragon de saphir passent par toutes les nuances du bleu clair au bleu foncé, et leur éclat chatoyant fait miroiter

DRAGONS DE SAPHIR

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	TP	5d12+5 (37)	11	12	13	12	13	12	+7	+5	+5	+5	2d4 (13)	–	–
Très jeune	P	8d12+8 (60)	13	12	13	12	13	12	+10	+7	+7	+7	4d4 (15)	–	–
Jeune	M	11d12+22 (93)	15	14	15	14	15	14	+13	+9	+9	+9	6d4 (17)	–	–
Adolescent	M	14d12+28 (119)	17	14	15	14	15	14	+17	+11	+11	+11	8d4 (19)	–	–
Jeune adulte	G	17d12+51 (161)	19	16	17	16	17	16	+20	+13	+13	+13	10d4 (21)	21	19
Adulte	G	20d12+60 (190)	23	16	19	16	17	16	+25	+15	+16	+15	12d4 (24)	23	21
Âge mûr	TG	23d12+115 (264)	27	18	21	18	19	18	+29	+17	+18	+17	14d4 (26)	25	23
Vieux	TG	26d12+130 (299)	29	18	21	18	19	18	+33	+19	+20	+19	16d4 (28)	27	25
Très vieux	TG	29d12+174 (362)	31	20	23	20	21	20	+37	+21	+22	+21	18d4 (30)	29	26
Vénérable	TG	32d12+192 (400)	33	20	23	20	21	20	+41	+23	+24	+23	20d4 (32)	31	28
Dracosire	Gig	35d12+245 (472)	35	22	25	22	23	22	+43	+25	+26	+25	22d4 (34)	33	29
Grand dracosire	Gig	38d12+304 (551)	37	22	27	22	23	22	+47	+27	+29	+27	24d4 (37)	35	31

une cascade d'étranges fantomatiques sur les parois des cavernes où la bête a élu domicile. Contrairement aux autres dragons cristallins, le dragon de saphir ne change pas de couleur avec l'âge. Ses pupilles s'estompent, cependant, si bien que lorsqu'il atteint le statut de grand dracosire, ses yeux ne sont plus que deux orbes de saphir étincelantes.

Les dragons de saphir apprécient beaucoup le plan élémentaire de la Terre, mais ils aiment aussi s'installer dans des cavernes profondes, sèches et accidentées, sur le plan Matériel. Ils dissimulent l'entrée de leur repaire grâce à leurs pouvoirs *glissement de terrain* et *façonnage de la pierre*. À l'intérieur, ils accumulent leur trésor à travers plusieurs grottes, en s'efforçant de le disposer de manière décorative. Ils accrochent souvent bien en vue des têtes de drows, d'illithids et d'aboleths en témoignage des victoires remportées contre leurs adversaires. Ils laissent souvent des araignées monstrueuses de grande taille proliférer dans leurs cavernes, afin d'avoir toujours de quoi se nourrir sous la griffe. Pour attirer ces créatures, ils permettent également aux races dont elles font leur gibier favori d'habiter certaines parties de leur repaire.

Combat

Un dragon de saphir utilise ses pouvoirs de *pattes d'araignée* et *téléportation* pour déconcerter l'adversaire et le prendre au dépourvu. Il se sert également de son pouvoir *patin* pour accélérer ses propres

déplacements ou faire dévaler les objets lourds des pentes sur la tête de ses ennemis. Il aime tout particulièrement terroriser l'adversaire avec son souffle, puis utiliser son pouvoir *patin* pour faciliter leur fuite.

Souffle (Sur). Le souffle d'un dragon de saphir est un cône d'énergie sonore à la limite de l'audible. En plus d'un jet de *Réflexes* contre les dégâts de son, toute créature prise dans ce cône doit réussir un jet de *Volonté* (du même DD) ou succomber à la panique pendant 1d4 rounds.

Pattes d'araignée (Ext). Un dragon de saphir peut escalader les parois rocheuses comme sous l'emprise du sort *pattes d'araignée*. Ce pouvoir reste perpétuellement actif.

Sentir la psychoportation (Sur). Le dragon de saphir peut détecter l'usage de tout sort ou pouvoir qui accélère le déplacement ou autorise un déplacement instantané d'un endroit à un autre. Ce pouvoir est perpétuellement actif, et porte à 30 mètres plus 3 mètres par niveau de lanceur de sorts du sort ou pouvoir détecté. Le dragon n'a pas besoin d'une ligne de mire ; il sait immédiatement à quelle distance et dans quelle direction a été employé le pouvoir détecté (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez ce pouvoir par la faculté psionique du même nom).

Patin (Mag). Ce pouvoir permet au dragon de saphir, à une autre créature volontaire ou à tout objet livré à lui-même de glisser sans

POUVOIRS DES DRAGONS DE SAPHIR

Âge	Vitesse	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 4,50 m, nage 3 m	+1	16 (+2 taille, +3 naturelle, +1 Dex), contact 13, prjs au dépourvu 15	immunité contre l'électricité, pattes d'araignées	-
Très jeune	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 4,50 m, nage 3 m	+1	18 (+1 taille, +6 naturelle, +1 Dex), contact 12, pris au dépourvu 17		-
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 3 m, nage 3 m	+2	21 (+9 naturelle, +2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 19		1
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 3 m, nage 3 m	+2	24 (+12 naturelle, +2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 22	sentir la psychoportation	3
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+3	27 (-1 taille, +15 naturelle, +3 Dex), contact 12, pris au dépourvu 24	réduction des dégâts (5/+1)	5
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+3	30 (-1 taille, +18 naturelle, +3 Dex), contact 12, pris au dépourvu 27	<i>patin, façonnage de la pierre</i>	7
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+4	32 (-2 taille, +20 naturelle, +4 Dex), contact 12, pris au dépourvu 28	réduction des dégâts (10/+1)	9
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+4	35 (-2 taille, +23 naturelle, +4 Dex), contact 12, pris au dépourvu 31	<i>téléportation</i>	11
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+5	39 (-2 taille, +26 naturelle, +5 Dex), contact 13, pris au dépourvu 34	réduction des dégâts (15/+2)	13
Vénérable	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 3 m	+5	42 (-2 taille, +29 naturelle, +5 Dex), contact 13, pris au dépourvu 37	<i>mur de pierre</i>	15
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 3 m	+6	44 (-4 taille, +32 naturelle, +6 Dex), contact 12, pris au dépourvu 38	réduction des dégâts (20/+3)	17
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 3 m	+6	47 (-4 taille, +35 naturelle, +6 Dex), contact 12, pris au dépourvu 41	<i>glissement de terrain</i>	19

CRISTALLIN

friction sur n'importe quelle surface solide. Une créature intelligente peut contrôler son déplacement par la pensée, glissant, tournant ou s'arrêtant comme elle le désire. La vitesse de base du sujet est égale à sa vitesse de déplacement normale plus 4,50 mètres. Le sujet peut monter ou descendre des pentes qu'il serait capable de gravir à pied, mais glisser vers le haut ramène sa vitesse à la normale tandis que glisser vers le bas l'augmente de 9 mètres (au lieu de 4,50 mètres). Un objet sous l'influence du *patin* peut être entraîné derrière soi comme s'il ne pesait qu'un dixième de son poids normal. Ce pouvoir est utilisable 3 fois par jour (si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, remplacez ce pouvoir par la faculté psionique du même nom).

Pouvoirs magiques. *Façonnage de la pierre* 2 fois par jour ; *glissement de terrain, mur de pierre* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort.

Facultés psioniques (Mag). *Téléportation* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (ou de faculté).

Modes d'attaque/de défense : *invasion du subconscient, flagellation spirituelle/boucher de pensées, néant spirituel*. Un dragon de saphir manifeste des pouvoirs et gagne des modes d'attaque et de défense supplémentaires comme s'il était un psion ayant la psychoporation comme discipline principale.

Compétences. Un dragon de saphir possède automatiquement 1 degré de maîtrise par DV dans la compétence *Escalade*.

DRAGON DE TOPAZE

Dragon (Eau)

Milieu naturel/climat : plans intérieurs, milieu aquatique

Organisation sociale : dragonnet, très jeune, jeune, adolescent et jeune adulte : solitaire ou groupe (2-5) ; adulte, âge mûr, vieux, très vieux, vénérable, dracosire et grand dracosire : solitaire, couple ou famille (1-2, plus 2-5 petits)

DRAGONS DE TOPAZE

Âge	Taille	DV (pv)	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha	Bonus à l'attaque	Jet de Réf	Jet de Vig	Jet de Vol	Souffle (DD)	DD Terreur	RM
Dragonnet	P	7d12+7 (52)	13	10	13	14	15	14	+9	+5	+6	+7	2d8 (14)	-	-
Très jeune	M	10d12+20 (85)	15	10	15	14	15	14	+12	+7	+9	+9	4d8 (17)	-	-
Jeune	M	13d12+26 (110)	17	10	15	16	17	16	+16	+8	+10	+11	6d8 (18)	-	-
Adolescent	G	16d12+48 (152)	19	10	17	18	19	18	+19	+10	+13	+14	8d8 (21)	-	-
Jeune adulte	G	19d12+76 (199)	23	10	19	18	19	18	+24	+11	+15	+15	10d8 (23)	23	20
Adulte	TG	22d12+110 (253)	27	10	21	20	21	20	+28	+13	+18	+18	12d8 (26)	26	22
Âge mûr	TG	25d12+125 (287)	29	10	21	20	21	20	+32	+14	+19	+19	14d8 (27)	27	24
Vieux	TG	28d12+168 (350)	31	10	23	22	23	22	+36	+16	+22	+22	16d8 (30)	30	26
Très vieux	TG	31d12+186 (387)	33	10	23	24	25	24	+40	+17	+23	+24	18d8 (31)	32	27
Vénérable	Gig	34d12+238 (459)	35	10	25	26	27	26	+42	+19	+26	+27	20d8 (34)	35	29
Dracosire	Gig	37d12+333 (573)	39	10	29	28	29	28	+47	+20	+29	+29	22d8 (37)	37	30
Grand dracosire	C	40d12+400 (660)	43	10	31	30	31	30	+48	+22	+32	+32	24d8 (40)	40	32

Facteur de puissance : dragonnet 3, très jeune 4, jeune 6, adolescent 9, jeune adulte 12, adulte 14, âge mûr 17, vieux 19, très vieux 20, vénérable 22, dracosire 23, grand dracosire 25

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : dragonnet 8-9 DV (taille P), très jeune 11-12 DV (taille M), jeune 14-15 DV (taille M), adolescent 17-18 DV (taille G), jeune adulte 20-21 DV (taille G), adulte 23-24 DV (taille TG), âge mûr 26-27 DV (taille TG), vieux 29-30 DV (taille TG), très vieux 32-33 DV (taille TG), vénérable 35-36 DV (taille Gig), dracosire 38-39 DV (taille Gig), grand dracosire 41+ DV (taille C)

Les dragons de topaze ont un tempérament revêche et égoïste. Sans être maléfique, leur comportement erratique rend toute relation avec eux aussi déplaisante que dangereuse.



À l'éclosion, les écailles d'un dragon de topaze sont d'un jaune terne rehaussé d'orange. À mesure que la bête prend de l'âge, sa couleur s'éclaircit progressivement et il devient difficile de distinguer ses écailles ; à tel point que, vue de loin, elle semble sculptée dans un seul et unique bloc de topaze. Ses pupilles s'estompent également de sorte que, chez les grands dracosires, les yeux ne sont plus que des orbes de feu éricelantes.

Les dragons de topaze passent le plus clair de leur temps sur le plan élémentaire de l'Eau. Durant leurs brèves incursions sur le plan Matériel, ils séjournent sur des plages isolées ou dans des grottes sous-marines. Mais même sur le plan élémentaire de l'Eau, ils veillent toujours à ce que leur repaire reste parfaitement sec.

Les dragons de topaze aiment se poster sur des éperons rocheux fouettés par les vagues et cinglés par les embruns. Ils peuvent ainsi guetter à loisir le passage de leurs proies, comme les requins ou les poulpes géants.

Âge	Vitesse	Initiative	CA	Pouvoirs spéciaux	Niveau de lanceur de sorts
Dragonnet	12 m, vol 30 m (moyenne), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	17 (+1 taille, +6 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 17	immunité contre le froid, respiration aquatique	—
Très jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	19 (+9 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 19		—
Jeune	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	22 (+12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 22		
Adolescent	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24	feuille morte	3
Jeune adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	27 (-1 taille, +18 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 27	réduction des dégâts (5/+1)	5
Adulte	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29	nappe de brouillard	7
Âge mûr	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	32 (-2 taille, +24 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 32	réduction des dégâts (10/+1)	9
Vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	35 (-2 taille, +27 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 35	contrôle des vents	11
Très vieux	12 m, vol 45 m (médiocre), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	38 (-2 taille, +30 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 38	réduction des dégâts (15/+2)	13
Vénérable	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	39 (-4 taille, +33 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 39	contrôle du climat	15
Dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	42 (-4 taille, +36 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 42	réduction des dégâts (20/+3)	17
Grand dracosire	12 m, vol 60 m (déplorable), creusement 1,50 m, nage 18 m	+0	41 (-8 taille, +39 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 41	changement de forme	19

Appréciant les mêmes territoires que les dragons de bronze, ils entrent fréquemment en conflit avec eux. Les duels opposant un dragon de topaze à un dragon de bronze sont toujours spectaculaires.

Combat

Les dragons de topaze n'apprécient guère les intrus mais préfèrent malgré tout entamer une confrontation potentielle par la discussion. Ils attaquent rapidement ceux qui leur témoignent de l'hostilité ou qui se révèlent ennuyeux.

À ciel ouvert, un dragon de topaze commence par exprimer sa mauvaise humeur à travers ses pouvoirs de contrôle climatique avant de déployer ses attaques physiques. En intérieur, il commence généralement par recourir à son souffle.

Souffle (Sur). Le souffle d'un dragon de topaze est un cône de déshydratation qui ressemble à une explosion d'eau. Dirigé contre un liquide aqueux (de l'eau ou un liquide principalement composé d'eau), il provoque son évaporation à raison de 30 litres par point de dégâts infligé. Toute créature prise dans le cône subit les dégâts indiqués, ou la moitié si elle réussit un jet de Réflexes.

Respiration aquatique (Ext). Les dragons de topaze respirent indifféremment de l'eau ou de l'air.

Pouvoirs magiques. Contrôle des vents, nappe de brouillard 3 fois par jour ; contrôle du climat 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (si vous utilisez le Manuel des Psioniques, remplacez contrôle des vents par le pouvoir psionique contrôle de l'air).

Facultés psioniques (Mag). Changement de forme 3 fois par jour ; feuille morte 2 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts (ou de manifestation) variable selon l'âge, jets de sauvegarde DD 10 + modificateur de Charisme du dragon + niveau de sort (ou de faculté).

Modes d'attaque/de défense : assaut mental, flagellation spirituelle/houlier de pensées, barrière mentale. Un dragon de topaze manifeste des pouvoirs et gagne des modes d'attaque et de défense supplémentaires comme s'il était un psion ayant le psychométabolisme comme discipline principale.

Compétences. Un dragon de topaze possède automatiquement 1 degré de maîtrise par DV dans la compétence Natation.

EFFIGIE INCANDESCENTE

Mort-vivant (feu, intangible) de taille M

Dés de vie : 27d12 (175 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaire)

CA : 20 (+2 Dex, +3 parade, +5 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 18

Attaques : 2 contacts intangibles (+16 contact au corps à corps)

Dégâts : contact intangible 1d6 et 2d6 de feu et absorption d'énergie et imprégnation/19 20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, imprégnation

Particularités : créature du Feu, intangible, mort-vivant, RM 28

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +11, Vol +20

Caractéristiques : For —, Dex 15, Con —, Int 16, Sag 17, Cha 17

Compétences : Acrobaties +17, Détection +25, Discrétion +17, Équilibre +4, Évasion +17, Fouille +23, Perception auditive +20, Saut +2

Dons : Arme de prédilection (contact intangible), Combat en aveugle, Course, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 17

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 28-54 DV (taille M)

L'effigie incandescente est un mort-vivant haineux, jaloux des vivants et de l'énergie vitale qu'ils recèlent. Elle cherche sans cesse à posséder une créature vivante pour endosser son apparence et

profiter de sa vie, mais elle est incapable de conserver longtemps les corps qu'elle usurpe ; tôt ou tard, la flamme de sa haine finit par les consumer.

Une effigie incandescente se présente comme une forme humanoïde translucide faite de feu multicolore. Hormis ses yeux, qui brûlent d'un éclat blanc au milieu des flammes intangibles de son corps, elle n'a aucun trait facial distinctif.

COMBAT

Une effigie incandescente cherche à faire entrer son énergie morte-vivante dans le corps d'un vivant, qu'elle consumera ensuite de l'intérieur. Elle n'a pas besoin de se trouver à l'intérieur d'un corps pour attaquer, mais elle conserve souvent dans ses flammes les cendres de sa dernière enveloppe charnelle.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante touchée par le contact intangible d'une effigie incandescente doit réussir un jet de Vigueur (DD 26) ou acquérir 2 niveaux négatifs. Chaque niveau négatif infligé par l'effigie permet à celle-ci de récupérer 5 points de vie. Si les points de vie ainsi récupérés dépassent le montant des dégâts qu'elle a subis, les points excédentaires sont considérés comme des points de vie temporaires. Un niveau négatif qui n'a pas été retiré (par un sort tel que *restauration*) dans les 24 heures impose à la victime un jet de Vigueur (DD 26) pour s'en débarrasser. Un échec se traduit pour la victime par la perte définitive d'un niveau (ou d'un DV).

Imprégnation (Sur).

Quand une effigie incandescente touche un humanoïde ou un humanoïde monstrueux qui ne fait pas plus de deux catégories de taille de plus qu'elle avec une attaque de contact au corps à corps, la victime doit réussir un jet de Volonté (DD 26) ou être imprégnée par son esprit. Les effets de l'imprégnation sur l'adversaire sont les mêmes que ceux du sort *possession*, avec les différences suivantes. Lors de l'imprégnation, l'effigie incandescente prend le contrôle de sa victime. Elle utilise dès lors les caractéristiques physiques de sa victime, tout en conservant ses propres caractéristiques mentales. Elle a également accès à toutes les formes d'attaques que maîtrise sa victime. Ces attaques effectuent 2d6 points de dégâts de feu supplémentaires mais n'infligent pas de niveaux négatifs.

Chaque round, l'effigie incandescente inflige automatiquement des dégâts de feu à son corps d'accueil et absorbe son énergie. Le sujet meurt quand ses points de vie tombent à -10 ou qu'il descend en dessous du niveau 1. À ce stade, son corps s'embrase littéralement.

Chaque round qui suit l'imprégnation, on procède à un jet opposé de Sagesse entre l'effigie et son corps d'emprunt. En cas de victoire de la victime, l'effigie est expulsée du corps et

contrainte de battre en retraite à plus de 9 mètres ; elle doit laisser passer 1 round par point de différence entre les deux jets avant de pouvoir tenter une nouvelle imprégnation sur la même cible. En cas de défaite de la victime, l'effigie conserve le contrôle du corps. Si l'effigie incandescente subit un renvoi des morts vivants réussi alors qu'elle imprègne un hôte, elle est forcée d'abandonner le corps pour s'enfuir.

Créature du Feu (Ext). Une effigie incandescente est immu-

nisée contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Intangible. Une effigie incandescente ne peut être blessée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Une effigie incandescente peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Une effigie incandescente se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Une effigie incandes-

cente est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Elle ne peut être rappelée à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.



VR

ESPRIT INSATIABLE

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 32d12 (208 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 18 m

CA : 18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaques : morsure (+19 corps à corps), 2 griffes (+17 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d8+3/19-20/morsure vorpale, griffes 1d6+1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de douleur, morsure vorpale

Particularités : création de rejetons, détection de l'invisibilité,

forme éthérée, guérison accélérée (10), mort-vivant, odorant

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +10, Vol +20

Caractéristiques : For 16, Dex 11, Con -, Int 14, Sag 15, Cha 15

Compétences : Détection +37, Fouille +36, Perception auditive +37

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Destruction d'armes, Enchaînement, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science de la charge à mains nues, Science du critique (morsure), Science du croc-en-jambe, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou bande (2-5, plus 2-8 blêmes et 4-16 goules)

Facteur de puissance : 19

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 33-64 DV
(taille M)

L'esprit insatiable, aussi appelé goule dévorante, est un mort-vivant dont la seule et unique motivation est la faim. Il cherche à dévorer dans la mort tout ce qui lui a été refusé dans la vie. Il a beau dévorer tout ce qu'il est humainement possible d'absorber, il n'est jamais rassasié. Pourrait-il dévorer tous les mets contenus dans un manoir somptueux de Mordenkainen (niveau de lanceur de sorts 14) en moins de 5 heures, qu'il aurait encore faim. Il peut engloutir en un jour assez de nourriture pour satisfaire une centaine de personnes.

Un esprit insatiable apparaît comme un humanoïde monstrueusement obèse, ou comme un humanoïde monstrueux à la gueule remplie de crocs tranchants comme des rasoirs. Au besoin, il est capable de se désarticuler les mâchoires pour avaler une pièce trop grosse pour être absorbée normalement.

Les morts-vivants comptant parmi les rares créatures que l'esprit insatiable refuse d'inscrire à son menu, on trouve parfois à sa suite des groupes de goules et de blêmes, qui le servent et se nourrissent dans son sillage.

COMBAT

Les esprits insatiables ignorent la plupart des êtres vivants, qu'ils n'attaquent que si ces derniers se mettent entre eux et la nourriture ou lorsqu'ils n'ont rien d'autre à manger. Ils se battent principalement au moyen de leurs mâchoires, leur technique favorite consistant à décapiter l'adversaire d'un seul coup de dents.

Aura de douleur (Sur). L'esprit insatiable irradie en permanence un effet de symbole de douleur dans un rayon de 18 mètres. Une créature qui rate son jet de sauvegarde (DD 28) est affectée tant qu'elle se trouve dans la zone d'effet, et encore 10 minutes après en être sortie. Un jet réussi rend la créature insensible à l'aura de douleur d'un esprit insatiable pendant les prochaines 24 heures.

Morsure vorpale (Ext). En cas de coup critique, la morsure d'un esprit insatiable décapite proprement un adversaire de taille G ou inférieure.

Création de rejetons (Sur). Un esprit insatiable abandonne rarement des cadavres, mais il arrive parfois qu'il soit contraint d'en laisser derrière lui sans avoir eu le temps de les dévorer. Ces cadavres deviennent à leur tour des esprits insatiables qui s'animent 1d3 jours plus tard, à moins qu'un sort de protection contre le Mal ne soit jeté sur eux avant cela.

Détection de l'invisibilité (Sur). Un esprit insatiable est capable de détecter les objets et créatures invisibles comme s'il était sous l'effet d'un sort de détection de l'invisibilité. Ce pouvoir reste actif en permanence.

Forme éthérée (Sur). Trois fois par jour, un esprit insatiable peut produire un effet de forme éthérée (niveau de lanceur de sorts 29). Il s'en sert principalement pour s'introduire dans les entrepôts ou pour traiter avec des interlocuteurs éthérés.

Guérison accélérée (Ext). Un esprit insatiable regagne les points de vie perdus au rythme de 10 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Mort-vivant. Un esprit insatiable est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un esprit insatiable ne peut être rappelé à la vie, et une résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.



ÉTOVERT

Plante de taille TG

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 3 m

CA : 16 (-2 taille, +8 naturelle), contact 8, pris au dépouvu 16
Attaques : 4 coups (+16 corps à corps), morsure (+11 corps à corps)
Dégâts : coup 2d4+9, morsure 1d6+4
Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales : brume fatale, engloutissement, étreinte
Particularités : immunité contre l'acide, perception végétale, plante
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +12, Vol +4
Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 18, Int 3, Sag 11, Cha 6

Milieu naturel/climat : collines, plaines et marécages chauds ou tempérés

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-8)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 13-18 DV (taille TG), 19-36 DV (taille Gg)

Les étoverts sont d'horribles végétaux mobiles qui hantent les abords de certains villages humanoïdes. Ces plantes carnivores ne sont pas téméraires, elles préfèrent embusquer des proies isolées qui passent près d'elles. Les étoverts se reposent pendant la nuit et chassent activement pendant la journée, se déplaçant si les proies se font rares sur un site particulier.

Un étovert est une version plus grande et plus résistante des plantes carnivores attrape-mouches, dont la tige épaisse est plus proche d'un tronc et possédant quatre vrilles solides qui pendent comme des lianes. Quand la créature ouvre ses mâchoires, elle découvre une gueule tachetée de rose et entourée d'épines ressemblant à s'y méprendre à des dents. Lorsqu'elle est fermée, la bouche semble n'être qu'une simple feuille. Un étovert a de petites racines mobiles dont il se sert pour se déplacer.

COMBAT

Après s'être installé à un endroit convenable, un étovert attend qu'une proie passe à sa portée. Il s'élance vers la première créature qu'il remarque, utilisant toutes ses vrilles pour saisir la proie et l'attirer vers sa mâchoire. Un étovert particulièrement affamé ou sévèrement blessé expulse une brume fatale pour affaiblir ses adversaires et gêner leur vision. Bien qu'on trouve parfois plusieurs étoverts ensemble, ils ne partagent pas leurs proies et ne s'aident pas les uns les autres pendant un combat à moins que plusieurs victimes potentielles ne soient présentes en même temps.

Brume fatale (Sur). Deux fois par jour, un étovert peut générer un brouillard acide qui a les mêmes effets qu'un sort de *brume acide*, avec les différences suivantes. La brume fatale remplit une étendue de 12 mètres de haut et 18 mètres de rayon. Dans la zone d'effet, toutes les formes de vision (y compris la vision dans le noir) sont limitées à une portée de 1,50 mètre. Une créature à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage partiel conséquent (les attaques qui la visent ont une chance de rater de 20%).

Les créatures plus éloignées bénéficient d'un camouflage total (chance d'échec de 50% et l'attaquant ne peut utiliser la vue pour la repérer). Toute créature se déplaçant dans la brume le fait à un dixième de sa vitesse habituelle. Les attaques au corps à corps subissent un malus de circonstances de -2. Une brume fatale empêche toute attaque efficace avec des armes à distance (à l'exception des rayons magiques et assimilés).

En plus de gêner la vision, une brume fatale est extrêmement acide. Chaque round, la brume inflige 3d8 points de dégâts d'acide à chaque créature et chaque objet présents dans la zone d'effet (sans jet de sauvegarde). Un vent violent (plus de 50 km/h) disperse ces vapeurs en 1d2 rounds. En absence de vent, la brume subsiste 3d6+1 rounds. L'étovert n'est pas gêné par sa propre brume fatale, et il peut se déplacer et combattre dans la brume sans contrainte.

Étreinte (Ext). Si un étovert réussit une attaque de coup contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +26). S'il réussit à maintenir sa prise, il peut choisir d'amener la créature vers sa gueule avec un autre jet de lutte, ce qui inflige automatiquement des dégâts de morsure, et il peut alors utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. L'étovert a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa vrille pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup ou de morsure (selon les cas) chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Engloutissement (Ext). Un étovert peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +26) et à condition qu'il soit déjà dans sa gueule (voir étreinte ci-dessus). Une fois avalé, l'adversaire subit 2d6+9 points de dégâts contondants et 2d4 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac de la plante. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la bouche de l'étovert, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 20 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 18) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de l'étovert se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour



RGM

sortir. L'estomac d'un étovert de taille 1G peut contenir une créature de taille G, quatre de taille M, seize de taille P ou soixante-quatre de taille TP ou moins.

Plante. Un étovert est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Perception végétale (Ext). Un étovert peut automatiquement percevoir l'emplacement de tout objet ou créature en contact avec un végétal dans un rayon de 18 mètres, même si lui-même n'est pas en contact précisément avec le même végétal.

FAUCHEUR ÉTHÉRÉ

Extérieur (Chaos, Mal) de taille M

Dés de vie : 16d8+32 (104 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 24 (+4 Dex, +10 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 20

Attaques : 2 griffes (+18 corps à corps), morsure (+15 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d8+1, morsure 1d6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Particularités : ancre dimensionnelle, changement de plan, détection de la magie, Extérieur, réduction des dégâts (20/+2), RM 23

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +12, Vol +13

Caractéristiques : For 12, Dex 19, Con 14, Int 5, Sag 16, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +21, Discrétion +20, Perception auditive +21, Saut +17

Dons : Arme de prédilection (griffes), Boîte secrète (morsure), Esquive, Science de l'initiative, Vigilance



Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 17-24 DV (taille M), 25-32 DV (taille G), 33-40 DV (taille TG), 41-48 DV (taille Gg)

Le faucheur éthéré est un prédateur carnivore qui s'embusque sur le plan Éthéré, guettant l'entrée d'une proie mal avisée. Il se poste généralement à proximité des points les plus fréquentés par les voyageurs interplanaires, comme les édifices entourés d'une puissante aura magique sur le plan Matériel. Si les tentatives se multiplient pour atteindre un endroit particulier du plan Matériel par le voyage éthéré, il y a de fortes chances qu'un faucheur le remarque et vienne rôder aux alentours.

Le corps du faucheur est protégé par une carapace chitineuse hérissée de piquants, et quatre mandibules claquent autour de sa gueule écumeuse. Il se dandine sur deux énormes pattes d'oiseau, et ses bras se terminent par deux grandes griffes incurvées, comme chez les mantes religieuses, de plus d'un mètre de long.

COMBAT

Le faucheur éthéré chasse à l'affût. Il se sert de son pouvoir de détection de la magie pour localiser les endroits fortement baignés de magie, puis attend tranquillement les voyageurs en route vers le plan Éthéré. Dès qu'une proie se présente, il utilise son pouvoir d'ancre dimensionnelle pour la fixer sur le plan Éthéré, puis l'attaque avec ses griffes. Si son adversaire réussit, d'une manière ou d'une autre, à s'enfuir vers le plan Matériel, le faucheur le poursuit grâce à son pouvoir de changement de plan.

Ancre dimensionnelle (Sur). Un faucheur éthéré peut produire un effet d'ancre dimensionnelle (niveau de lanceur de sorts 9) à volonté.

Changement de plan (Sur). Un faucheur éthéré peut produire un effet de changement de plan (niveau de lanceur de sorts 9 ; soi-même uniquement ; jet de sauvegarde DD 14) deux fois par jour.

Détection de la magie (Sur). Un faucheur éthéré peut produire un effet de détection de la magie (niveau de lanceur de sorts 9) à volonté.

Extérieur. Un faucheur éthéré possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

FIRBOLG

Géant de taille G

Dés de vie : 13d8+78 (136 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 25 (-1 taille, +1 Dex, +3 armure [armure de cuir cloutée de maître], +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24

Attaques : très grande épée à deux mains (+21/+16 corps à corps) ; ou rocher (+10 distance)

Dégâts : très grande épée à deux mains 2d8+19/19-20 ; ou rocher 2d6+13

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : jet de rochers, piétinement (2d8+19), pouvoirs magiques

Particularités : guérison accélérée (3), réception de rochers, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 36, Dex 13, Con 23, Int 14, Sag 15, Cha 14

Compétences : Connaissances (nature) +5, Déplacement silencieux +5, Détection +8, Sens de la nature +8

Dons : Esquive, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues

Milieu naturel/climat : collines et forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-8), bande (9-16) ou troupe (20-40)

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par la classe de personnage

Les firbolgs sont des géants solitaires qui essaient d'éviter tout contact avec les races humanoïdes ainsi qu'avec les autres types de géants. Contrairement à quelques-uns des plus brutaux de leurs cousins géants, les firbolgs ne dépendent pas fortement du pillage pour se nourrir et ils ne comptent pas non plus seulement sur leur force pour résoudre les problèmes.

Ils ressemblent à des humains de 3 mètres de haut, pour un poids de plus de 400 kg. Leur peau est de couleur chair et leurs cheveux peuvent être de n'importe quelle couleur, bien qu'ils soient souvent blonds ou roux. Quel que soit leur sexe, ils ont l'habitude de porter les cheveux longs, et le male typique arbore une grande barbe épaisse.

Les firbolgs parlent le géant et le commun.

COMBAT

Les firbolgs sont à la fois prudents et rusés. Ils ont appris à se méfier et à craindre les races «civilisées» comme les elfes et les humains. Lorsque c'est possible, ils évitent les rencontres avec les humanoïdes, quels qu'ils soient, en se cachant ou par la ruse.

S'ils sont forcés de combattre, les firbolgs emploient des stratégies de combat efficaces, en utilisant le terrain et la situation au mieux. Ils agissent toujours en équipe, et non comme plusieurs individus.

Jet de rochers (Ext). Un firbolg adulte a un bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'il jette des rochers. Il peut jeter des rochers de 20 à 25 kilogrammes (considérés comme des objets de taille P pour lui) à une distance maximale égale à 5 fois le facteur de portée (qui est de 39 mètres).

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un firbolg peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d8+19 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le

jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 29) pour réduire les dégâts de moitié.

Pouvoirs magiques. Débilité, détection de la magie, modification d'apparence et repérage 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 13, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Guérison accélérée (Ext). Un firbolg récupère les points de vie perdus au rythme de 3 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Réception de rochers (Ext). Un firbolg peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M ou G. Une fois par round, un firbolg a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le toucher (action libre). Le

DD de ce jet est égal à 15 pour un rocher de taille P, 20 s'il est de taille M et 25 s'il est de taille G (si le projectile possède un bonus d'altération à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant).

Le firbolg doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

LA SOCIÉTÉ DES FIRBOLGS.

Les firbolgs vivent généralement dans des colonies bien fortifiées, soit au plus profond d'une forêt, soit dans un complexe de cavernes creusées au flanc d'une colline. Tous les campements de firbolgs sont protégés par des tours de gardes. Ces créatures vivent essentiellement de la chasse et de la cueillette, mais chaque colonie pratique également une agriculture simple.

PERSONNAGES FIRBOLGS

Une troupe de firbolgs est généralement menée par un druide. Si autre membre de la troupe a des niveaux dans une classe de personnage, c'est en barbare. La classe de prédilection des firbolgs est celle de druide.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage firbolg est égal à son niveau de classe global + 18. Par exemple, un firbolg druide de niveau

1 a un NPE de 19 et est équivalent à un personnage de niveau 19.



MD

FOMORIAN

Géant de taille TC

Dés de vie : 15d8+90 (157 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 21 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle, +3 armure [armure de peau]), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaques : gigantesque (fléau d'armes lourd (+21/+16/+11 corps à corps) ; ou 2 coups (+21 corps à corps)

Dégâts : gigantesque fléau d'armes lourd 2d8+18/19-20, coup 1d8+12
Espace occupé/allonge : 3 m x 1,50 m/4,50 m
Attaques spéciales : piétinement (2d10+18)
Particularités : guérison accélérée (5), odorat, réduction des dégâts (5/-)
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +15, Vol +6
Caractéristiques : For 34, Dex 12, Con 22, Int 11, Sag 13, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +12, Perception auditive +3
Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Vigilance

Milieu naturel/climat : montagnes, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)
Facteur de puissance : 11
Trésor : normal
Alignement : généralement neutre mauvais
Évolution possible : par la classe de personnage

Les fomorians sont des colosses très déformés qui vivent dans des cavernes dans la montagne, dans des mines abandonnées ou dans d'autres endroits souterrains. Ils transforment rarement leur demeure pour qu'elle soit confortable ou pratique, car ils considèrent qu'il est plus simple de s'adapter à son environnement. Ils marquent habituellement les limites de leur territoire par les restes à moitié dévorés de leurs victimes.

Chaque fomorian arbore des déformations physiques uniques. Cela peut être un membre mal placé ou mal proportionné, un trait du visage mal positionné, une bosse dans le dos, une partie du corps plus grosse, la peau qui pendouille, des oreilles décollées, un énorme tatin, de grands pieds associés à de petites jambes, et bien d'autres choses encore. Des touffes de poils aussi épaisses que de la ficelle sont dispersées sur tout son corps à la coloration blanche très pâle, et de grosses verrues ainsi que d'autres excroissances constellent sa peau épaisse.

Contrairement aux autres géants, les fomorians n'ont pas besoin de beaucoup de nourriture pour vivre, en comparaison de leur taille. Ils se nourrissent de quasiment toute matière organique qu'ils trouvent, de la moisissure aux lichens, en passant par les proies humanoïdes, leurs favorites.

Un fomorian parle le géant et une autre langue (en général le commun).

COMBAT

Les fomorians essayent en général de surprendre leurs adversaires et de les frapper aussi fort qu'ils peuvent. S'ils cherchent à

faire des prisonniers vivants à l'issue d'un combat, c'est seulement pour le plaisir qu'ils retirent des cruelles tortures qu'ils leur font subir avant de manger les cadavres de leurs adversaires. Contrairement aux autres géants, les fomorians ne savent ni jeter des rochers ni les attraper.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un fomorian peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d10+18 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 29) pour réduire les dégâts de moitié.

Guérison accélérée (Ext). Un fomorian regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Odorat (Ext). Un fomorian peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un fomorian bénéficie d'un bonus racial de +10 sur les jets de Déplacement silencieux.

LA SOCIÉTÉ DES FOMORIANS

La société des fomorians est régie par la dépravation et la perversité.

Le plus fort et le plus cruel règne sur tous ceux qui sont à sa portée, et les femmes et les enfants sont traités comme des esclaves dans toutes les maisons. Les actes de violence, avec parfois la mort ou des séquelles définitives comme conséquences, sont courants chez les fomorians.

Toute personne capable de dominer complètement un fomorian peut l'utiliser comme allié, mais une telle alliance ne durera que tant que le fomorian craindra celui qui le domine.

PERSONNAGES FOMORIANS

La classe de prédilection des fomorians est celle de barbare. Les chefs des groupes sont soit druides soit barbares/druides.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage fomorian

est égal à son niveau de classe global + 17. Par

exemple, un fomorian barbare de niveau 1 a un NPE de 18 et est l'équivalent d'un personnage de niveau 18.



Aberration de taille TG

Dés de vie : 5d8+25 (47 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 3 m, nage 12 m

CA : 18 (-2 taille, +1 Dex, +9 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 17

Attaques : 7 tentacules (+7 corps à corps)

Dégâts : tentacule 1d4+6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : étreinte, morsure

Particularités : immunité contre l'acide, vision aveugle (36 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +4

Caractéristiques : For 22, Dex 13, Con 20, Int 1, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +4, Natation +14, Perception auditive +4

Dons : Vigilance (S)

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-8)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-15 DV
(taille TG)

Les gâches sont des créatures anormales ressemblant à de gros vers qui vivent dans d'immenses mares de vase tout aussi étranges qu'eux.

Les gâches adultes mesurent 60 cm de diamètre et 7,5 m de long. La peau des gâches est translucide et laisse visibles des filaments d'organes vibrants et bizarres. Ces créatures n'ont pas de visage, mais juste un orifice aspirant entouré de longs tentacules crochus. Ces tentacules permettent au monstre de se nourrir et de se défendre, et ils servent aussi d'organes sensoriels. Pour ce qu'on en sait, les gâches ne vivent que pour se nourrir et se contentent de suivre leur instinct.

COMBAT

Les gâches peuvent sortir de 4,50 mètres en dehors de leur mare de vase pour attaquer les créatures qui s'approchent. Les gâches présentes dans une même zone attaquent souvent en groupe, la commotion causée par la lutte attirant les autres. Quand une gâche tue une victime, il la tire dans sa mare pour s'en nourrir au calme.

Étreinte (Ext). Si une gâche réussit au moins une attaque de tentacule contre une créature de taille G ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +17, avec un bonus de +2 pour chaque attaque de tentacule réussie en plus de la première). Le gâche peut faire une seule attaque de lutte par round, quel que soit le nombre de tentacules participant à cette lutte. S'il réussit à assurer sa prise, il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement son tentacule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de tentacules pour chaque tentacule attaché à sa proie à chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Morsure (Ext). Lorsqu'un gâche lutte avec un adversaire, ses tentacules attirent celui-ci vers l'orifice denté qui sert de bouche au monstre. Le round suivant la saisie, le gâche peut porter une attaque normale à l'aide de sa gueule (à la place des attaques de tentacules), avec un bonus de +4 sur le jet d'attaque (+11 corps à corps). Si l'attaque de morsure échoue, le gâche lâche le personnage, qui tombe à terre en face du monstre. Si l'attaque de morsure réussit, la victime subit 1d6+9 points de dégâts. Le gâche peut alors infliger des dégâts de morsure automatiquement à chaque round. La victime peut s'échapper en remportant un jet de lutte opposé contre le gâche, en réussissant un jet d'Évasion opposé au résultat du jet de lutte du monstre ou tout simplement en tuant son adversaire.

Vision aveugle (Ext). Un gâche est aveugle, mais ses tentacules sont des organes sensitifs qui lui permettent de détecter ses proies par l'odeur et les vibrations. Il peut discerner les objets et les créatures dans un rayon de 36 mètres. Le gâche n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.



GALEB DUHR

Élémentaire (terre) de taille M

Dés de vie : 8d8+40 (76 pv)

Initiative : -3

Vitesse de déplacement : 3 m, creusement 3 m

CA : 22 (-3 Dex, +15 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 22

Attaques : 2 coups (+7 corps à corps)

Dégâts : coup 1d6+1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques

Particularités : élémentaire, immobilité, perception des vibrations, réduction des dégâts (15/+1), RM 21

Jets de sauvegarde : Réf -1, Vig +11, Vol +7

Caractéristiques : For 13, Dex 5, Con 20, Int 11, Sag 16, Cha 12

Compétences : Concentration +12, Connaissances (géographie) +7, Diplomatie +3, Psychologie +14, Représentation +10 (ballades, chant, chorale, talent de conteur et cinq autres)

Dons : Volonté de fer

Milieu naturel/climat : montagnes

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 9

Trésor : pas de pièce, biens précieux (gemmes uniquement), objets magiques (potions uniquement)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-15 DV (taille M), 16-24 DV (taille G)

Les galeb duhrs font partie des plus étranges créatures qu'un aventurier peut rencontrer, mais ils sont rarement dangereux. Ils vivent uniquement dans les montagnes, et ne s'aventurent que très rarement, voire jamais, sur d'autres types de terrain. On ne sait pas si les galeb duhrs peuvent se reproduire sur le plan matériel ou si ceux que l'on peut rencontrer sont tous venus du plan élémentaire de la terre.

Un galeb duhr ressemble en tous points à un rocher vivant, à l'exception de ses deux yeux sombres et rêveurs, de sa bouche et des appendices grossièrement taillés qui lui servent de mains et de pieds. Un galeb duhr mesure habituellement à peu près 1,20 mètre de haut, bien que les spécimens les plus évolués puissent atteindre une hauteur de 4,80 mètres.

Lorsqu'il est assis parfaitement immobile (une activité qui l'occupe la plus grande partie de son temps), un galeb duhr est pratiquement indiscernable des rochers environnants – à tel point que de nombreux voyageurs passent juste à côté d'un galeb duhr sans même le remarquer. Cependant, les galeb duhrs aiment chanter, et par moment leurs chansons graves, lentes et sonores, au point d'être parfois palpables, révèlent leur présence. La fréquence de la plus grande partie de leurs chansons passe en dessous du seuil de l'audition humaine, mais les tonalités subsoniques utilisées peuvent être ressenties dans le sol à de nombreux kilomètres et ont tendance à rendre les chevaux nerveux.

Comme on peut l'imaginer, les galeb duhrs sont des créatures lentes dans leurs déplacements, lentes à s'énervier, lentes à agir et adoptent toujours une politique à long terme. Ils n'ont pas d'ennemi connu, si ce n'est le temps. De temps en temps, des monstres imprudents ou des aventuriers les attaquent, espérant obtenir des gemmes ou des informations pour trouver de riches veines d'or ou d'autres minerais précieux. De telles tentatives sont vouées à l'échec avant même d'avoir commencées. Les galeb duhrs savent bien sur tout ce qu'il y a à connaître sur la montagne où ils vivent, que ce soit au-dessus ou au-dessous du sol, mais les forcer à donner des détails est difficile au possible.

Pour compliquer davantage les choses, les galeb duhrs ont un sens du territoire important, au point de ressentir un instinct protecteur envers les rochers et les cailloux, un peu de la même façon que les sylvaniens se sentent responsables de la forêt dans laquelle ils vivent. Toute personne qui endommage, détruit ou même creuse une mine près de la demeure d'un galeb duhr fait souvent face à une opposition vraiment inébranlable.

COMBAT

Les galeb duhrs sont généralement des créatures solitaires, bien que parfois ils vivent entre eux à quelques-uns. Lorsqu'on

s'approche de lui, un galeb duhr peut facilement faire en sorte de ne pas être remarqué. Cependant, s'il s'énervie en combat, il attaque avec ses poings.

Pouvoirs magiques. Animation d'objets (en pierre seulement) et façonnage de la pierre à volonté; glissement de terrain, mur de pierre et transmutation de la pierre en boue 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 20, jets de sauvegarde DD 11 + niveau de sort.

Élémentaire. Un galeb duhr est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Il ignore les coups critiques et ne peut être pris en tenaille. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un galeb duhr possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Immobilité (Ext). Le galeb duhr peut rester totalement immobile, à tel point qu'on le prend alors pour un rocher. Il faut réussir un jet de détection (DD 30) pour se rendre compte que l'on est en présence d'un être vivant.

Perception des vibrations (Ext).

Un galeb duhr localise automatiquement toutes les créatures en contact avec le sol dans un rayon de 90 mètres.



GAMBOL

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+16 (60 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 4,50 m

CA : 18 (-1 taille, +4 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaques : morsure (+13 corps à corps), 2 griffes (+11 corps à corps)

Dégâts : morsure 2d8+6, griffes 1d4+3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur

Particularités : esquive magistrale, esquive totale, grand saut, rapidité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 23, Dex 18, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 9

Compétences : Acrobaties +14, Équilibre +6, Escalade +14, Saut +33

Dons : Attaques multiples, Réflexes surhumains

Milieu naturel/climat : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, meute (5-20) ou troupe (21-40)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)

Rapidité (Sur). Un gambol peut exécuter une action partielle supplémentaire à chaque round. Ce pouvoir est toujours actif.



AW

Ces cousins carnivores des gorilles sont des maraudeurs qui défendent féroceement leur territoire. Ils rodent en quête de proie de manière obsessionnelle dans la jungle, attaquant tout ce qui pénètre dans le territoire qu'ils désignent comme étant le leur.

Un gambol est un primate qui ressemble à un babouin de 2,70 m qui pèse plus de 500 kg. Sa peau de couleur pourpre est recouverte d'une fourrure bleue, dense et soyeuse. Un gambol a des mâchoires allongées et un museau de chien, sans poil.

COMBAT

Les gambols se jettent au combat en griffant et mordant leurs adversaires. Ils utilisent l'avantage que leur procure leur allonge pour agripper et faire trébucher les adversaires qui s'avancent sur eux. Leurs manœuvres incessantes en font des cibles difficiles pour des adversaires qui les attaqueraient à distance.

Aura de terreur (Sur). Lorsqu'un gambol hurle, toutes les créatures dans un rayon de 30 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 13) ou être paniquées pendant 1d6+1 rounds. Que le jet soit réussi ou non, la créature est alors immunisée au hurlement de ce gambol pendant 24 heures. Le hurlement terrifiant est un effet mental et de son.

Esquive magistrale (Sur). Par une action libre chaque round, un gambol peut esquiver une attaque portée à l'aide d'une arme à distance ou d'une arme de corps à corps procurant une allonge importante ou encore un sort qui nécessite un jet d'attaque, en réussissant un jet de Réflexes (DD 20). Une attaque par une arme bénéficiant d'un bonus d'altération augmente d'autant le DD et un sort ajoute son niveau de sort au DD. Pour utiliser ce pouvoir, le gambol doit être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu.

Esquive totale (Ext). Lorsqu'il est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi dégâts, un gambol ne subit aucun dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

Grand saut (Sur). Un gambol reçoit un bonus de +25 sur ses jets de Saut. Les restrictions de distance maximum ne s'appliquent pas à ses sauts.

GARDE RUNIQUE

Créature artificielle de taille G

Dés de vie : 17d10 (93 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 28 (-1 taille, +1 Dex, +18 naturelle),

contact 10, pris au dépourvu 27

Attaques : coup (+18/+13/+8 corps à corps)

Dégâts : coup 2d8+10 et frappe étourdissante

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : frappe étourdissante, magie runique

Particularités : créature artificielle, garde du corps, guérison accélérée (10), localisation du maître, protection du maître, réduction des dégâts (30/+3), téléportation sans erreur

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +5

Caractéristiques : For 24, Dex 13, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 18-25 DV (taille G), 26-51 DV (taille TG)

Les gardes runiques sont des créatures artificielles similaires à des gardes animés (voir le *Manuel des Monstres*), mais dont les facultés physiques et magiques sont bien supérieures. Les gardes runiques sont particulièrement appréciés des nains et des géants, mais ils peuvent être utiles aux lanceurs de sorts de toutes races.

Les gardes runiques sont des statues massives à l'apparence humaine, faites à partir de pierre, d'acier et de plomb. Leurs mains et leurs bras sont en pierre creuse, qu'on a rempli de plomb pour donner plus d'impact à leur coups de poings. De nombreuses runes magiques sont gravées et relevées de métaux précieux sur leur torse, leur tête et leurs membres. Lorsqu'un garde runique lance un sort, ces runes sont parcourues de vives lueurs multicolores.

Un garde runique sert le maître qui lui est désigné lors de sa fabrication et nul autre que celui-ci. Il est associé à une amulette, un bijou unique (habituellement un anneau ou une amulette), que porte son maître et fabriqué en même temps que la créature artificielle. Le maître peut utiliser ce bijou pour appeler à lui le garde runique, quelle que soit la distance qui les sépare, y compris s'ils se trouvent sur deux plans distincts. Un garde runique sait si le porteur du bijou est son maître ou un imposteur, et tue ces derniers sans l'ombre d'une hésitation.



COMBAT

Lors d'une bataille, un garde runique commence par protéger son maître en lançant sur lui des sorts défensifs, avant de frapper ses adversaires de ses poings alourdis par le plomb. Les gardes runiques disposant de sorts offensifs ne les utilisent que si on leur ordonne expressément de le faire. Un garde runique est instantanément averti de la mort de son maître, qu'il soit ou non présent lors de l'événement. Il entre alors aussitôt dans une rage destructrice et attaque toutes les créatures présentes. Le fait de brandir le bijou qui contrôle habituellement le garde runique n'offre aucune protection contre ses attaques frénétiques. La rage du garde runique ne s'interrompt qu'avec sa destruction.

Frappe étourdissante (Ext). Lorsqu'une créature est frappée par l'attaque de coup d'un garde runique, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round (lâche son arme, incapable d'agir, perd son bonus de Dex à la CA et tout attaquant bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre elle). Elle subit aussi les dégâts habituels du coup. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes, les vases, les créatures intangibles et les créatures immunisés contre les coups critiques ne peuvent être étourdis.

Magie runique (Mag). Un garde runique peut contenir jusqu'à six sorts. Ces sorts doivent être lancés sur son corps lors de la création du garde. Un sort peut être lancé sur sa tête, un autre sur chaque bras et chaque jambe, et un dernier sur le torse. La table suivante indique le niveau de sort maximal que chaque partie du corps peut contenir. Au choix, le garde runique peut plutôt contenir un sort de 6^e ou 7^e niveau, mais celui-ci couvre alors l'ensemble de son corps.

Partie du corps	Niveau de sort maximal
Tête	1 ^e
Chaque bras	2 ^e
Chaque jambe	3 ^e
Torse	5 ^e

Chaque sort est un pouvoir magique utilisable une fois par jour. Le garde runique active un sort lorsque son maître le lui demande ou lorsque des conditions prédéterminées sont réunies.

Créature artificielle. Un garde runique est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un garde runique possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Garde du corps (Ext). Le garde runique pare les coups visant son maître, ce qui fait bénéficier celui-ci d'un bonus de parade de +4 à la CA. Ce pouvoir ne

fonctionne que lorsque le garde runique est à 1,50 mètre ou moins de son maître.

Guérison accélérée (Ext). Un gardien runique regagne les points de vie perdus au rythme de 10 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou de faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Localisation du maître (Sur). Quelle que soit la distance, un garde runique peut trouver le bijou qui le relie à son maître et se téléporter à cet endroit lorsqu'on l'appelle. (Si le maître appelle son garde runique puis retire le bijou, le garde ne trouvera que ce dernier en arrivant.) Ce pouvoir fonctionne même à travers les plans.

Protection du maître (Mag). Le maître d'un garde runique peut activer ce pouvoir si de dernier ce trouve à 45 mètres ou moins de lui et qu'il possède le bijou associé au garde.

Protection du maître transfère les trois quarts des dégâts qui devraient être infligés au maître à son garde runique. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort *protection d'autrui*, à la différence qu'il ne procure aucun bonus à la CA ou aux jets de sauvegarde.

Téléportation sans erreur (Mag). Une fois par jour, un garde runique peut utiliser *téléportation sans erreur* (niveau de lanceur de sorts 18). Il utilise habituellement ce pouvoir en réponse à un appel de son maître, se téléportant sans faille à ses côtés.

CONSTRUCTION

La méthode de fabrication d'un garde runique est presque identique à celle d'un garde animé. Un garde runique coûte 200 000 po à créer. Cela comprend le coût du corps en lui-même, le bijou auquel le garde sera associé et toutes les composantes matérielles et les sorts qui sont utilisés pour l'animer ou qu'il devra contenir.

La fabrication du corps nécessite un jet réussi de Profession (ingénieur) ou Artisanat (sculpture) de DD 20. La création du bijou nécessite quant à elle un jet d'Artisanat (ferronnerie) de DD 15. Ce bijou est toujours fabriqué avec les mêmes métaux et matériaux que le garde runique.

Après que le corps et le bijou sont construits, la créature doit être animée grâce à des rites magiques qui durent pendant un mois. Le créateur doit être au moins de niveau 16 et doit posséder le don Création d'objets merveilleux. Le créateur doit lancer les sorts qu'il souhaite que le garde runique possède au cours de ses rituels, mais ils peuvent provenir d'une source extérieure, comme un parchemin. Le créateur doit travailler pendant au moins 8 heures par jour dans un atelier ou un laboratoire dédié à ce travail et convenablement équipé (ce qui coûte 2 000 po).



GUARDE
RUNIQUE

GÉANT

Les géants sont d'immenses créatures humanoïdes dotées d'une force herculéenne. Ils accomplissent beaucoup de choses par leur seule détermination et leur force brute, et en fait la plupart d'entre eux font confiance à leur puissance légendaire pour résoudre tous leurs problèmes. Ils peuvent infliger des dégâts terribles à ceux qui les mettent en colère ou qui s'opposent à eux, mais ils peuvent également faire bon usage de leur force en aidant leurs alliés.

De nombreux géants se nourrissent en chassant ou en prenant ce qui leur est nécessaire aux créatures plus petites et plus faibles. Quelques-uns ne sont pas si cruels, cultivant ce qui pousse et élevant ce qui leur est nécessaire pour vivre.

Tous parlent le géant, et ceux qui ont au moins 10 en Intelligence parlent également le commun.

COMBAT

Les géants adorent le combat au corps à corps. Ils utilisent des armes à deux mains, qu'ils manient avec une efficacité redoutable. Ils sont assez malins pour affaiblir l'adversaire de loin si la possibilité leur en est offerte. Pour ce faire, ils utilisent de gros rochers.

Jet de rochers (Ext). Tous les géants adultes sont passés maîtres dans cet



	Géant des forêts Géant de taille TG	Géant du soleil Géant (Feu) de taille TG
Dés de vie :	13d8+78 (136 pv)	13d8+91 (149 pv)
Initiative :	+5	+2
Vitesse de déplacement :	12 m	12 m
CA :	20 (-2 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 19	20 (-2 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18
Attaques :	massue gigantesque (+18/+13 corps à corps) ; ou gigantesque arc long composite de force (bonus de For +4) (+8/+3 distance) ; ou rocher (+9 distance)	pique gigantesque (+20/+15 corps à corps) ; ou rocher (+10 distance)
Dégâts :	massue gigantesque 2d8+16, gigantesque arc long composite de force (bonus de For +4) 2d8+4/x3 ; rocher 2d8+11	pique gigantesque 2d8+19/x3, rocher 2d8+13
Espace occupé/allonge :	3 m x 3 m/4,50 m	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	flèches empoisonnées, jet de rochers	jet de rochers, pouvoirs magiques
Particularités :	réception de rochers, vision dans le noir (18 m)	créature du feu, réception de rochers, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +14, Vol +7	Réf +6, Vig +15, Vol +8
Caractéristiques :	For 33, Dex 12, Con 22, Int 14, Sag 16, Cha 21	For 37, Dex 14, Con 25, Int 15, Sag 18, Cha 14
Compétences :	Détection +7, Discrétion +5*, Perception auditive +5, Psychologie +6	Détection +7, Discrétion +8*, Dressage +6, Perception auditive +8
Dons :	Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision	Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance
Milieu naturel/climat :	forêts	déserts chauds ou tempérés
Organisation sociale :	solitaire, paire, groupe (3-5), bande (6-9, plus 35% de non-combattants et un druide de niveau 1-2) ou une bande de chasse ou de pillage (6-9, plus 35% de non-combattants et un druide de niveau 3-5)	solitaire, paire, groupe (3-5) ou famille (3-8, plus 1-4 non-combattants et un adepte, prêtre ou ensorceleur de niveau 4-6)
Facteur de puissance :	11	12
Trésor :	pièces normales, biens précieux (x2), objets normaux	normal
Alignement :	généralement neutre	généralement neutre
Évolution possible :	par la classe de personnage	par la classe de personnage

exercice, ce qui leur confère un bonus racial de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils jettent des rochers. Un géant de taille TG peut jeter des rochers de 30 à 40 kilos (objets de taille M) à une distance maximale égale à 5 fois le facteur de portée. Le facteur de portée dépend du type de géant (voir les descriptions individuelles). Un géant de taille C peut jeter des rochers pesant de 80 à 100 kilos (objets de taille TG).

Réception de rochers (Ext). Tout géant de taille TG ou plus peut attraper les rochers (ou projectiles de forme similaire) de taille P, M, G ou TG. Un géant de taille C peut attraper les rochers d'une taille allant jusqu'à C. Une fois par round, un géant a droit à un jet de Réflexes pour bloquer un rocher qui aurait dû le toucher. Le DD de ce jet dépend de la taille du rocher (voir table ci-dessous). Si le projectile a un bonus d'altération magique à l'attaque, le DD du jet de Réflexes est augmenté d'autant. Le géant doit voir venir l'attaque pour pouvoir la neutraliser de la sorte.

Taille du rocher	DD
Petite (P)	15
Moyenne (M)	20
Grande (G)	25
Très grande (TG)	30
Gigantesque (Gig)	35
Colossale (C)	40

	Géant des océans
	Géant (froid, aquatique) de taille TG
Dés de vie :	18d8+162 (243 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	12 m, nage 24 m
CA :	26 (-2 taille, 12 Dex, +16 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 24
Attaques :	trident gigantesque (+25/+20/+15 corps à corps), queue (+20 corps à corps) ; ou 2 coups (+25 corps à corps), queue (+20 corps à corps) ; ou rocher (+14 distance)
Dégâts :	trident gigantesque 4d6+21, coup 1d6+14, queue 1d10+7, rocher 2d8+14
Espace occupé/allonge :	3 m x 3 m/4,50 m
Attaques spéciales :	jet de rocher
Particularités :	amphibie, créature du froid, forme terrestre, immunité contre les armes contondantes, réception de rocher, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +20, Vol +8
Caractéristiques :	For 39, Dex 15, Con 28, Int 11, Sag 14, Cha 18
Compétences :	Détection +10, Diplomatie +6, Natation +22, Perception auditive +8, Psychologie +8
Dons :	Attaques réflexes, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de loin

Milieu naturel/climat :	milieu aquatique
Organisation sociale :	solitaire, paire ou famille (3-8, plus 1-4 non-combattants, 2-8 lions de mer et un prêtre ou un ensorceleur de niveau 7-10)
Facteur de puissance :	19
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	généralement bon
Évolution possible :	par la classe de personnage

LA SOCIÉTÉ DES GÉANTS

Les géants solitaires sont le plus souvent de jeunes adultes ayant décidé de se faire un nom. Les groupes sont constitués de jeunes adultes qui chassent ou attaquent les environs ensemble. Les bandes de géants sont constituées généralement de jeunes adultes et de leurs femmes, leurs serviteurs et leurs gardes. Les enfants constituent environ un tiers de l'effectif d'une bande ou d'un clan. Bien que moins redoutables que leurs parents, ils peuvent tout de même s'avérer extrêmement dangereux. Chaque fois qu'un groupe de géants comprend des enfants, jetez 1d100 pour chacun afin de déterminer l'âge de ces derniers : 01-25 : bas âge (incapables de combattre), 26-50 : enfant (deux tailles de moins que les adultes, 8 DV de moins, -8 en Force et en Constitution, degré de maîtrise de 1 à chaque compétence que possède un adulte), 51-100 : adolescent (une taille de moins que les adultes, 4 DV de moins, -4 en Force et en Constitution, degré de maîtrise de 2, 3 ou 4 à chaque compétence que possède un adulte). Enfants et adolescents peuvent jeter des rochers si leur catégorie de taille le leur permet. Exception faite des modifications indiquées entre parenthèses, ils sont semblables aux adultes de leur race.

GÉANT DES FORÊTS

Les géants des forêts font partie des plus grands spécimens de la famille des géants. Ils ont une espérance de vie de 200 ans. Ce

Géant des montagnes Géant (terre) de taille C

Dés de vie :	30d8+390 (525 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	24 m
CA :	31 (-8 taille, +29 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 31
Attaques :	gourdin de géant des montagnes (+30/+25/+20/+15 corps à corps) ; ou 2 coups (+30 corps à corps) ; ou rocher (+15 distance)
Dégâts :	gourdin de géant des collines 4d8+24/19-20, coup 2d6+16, rocher 4d8+16
Espace occupé/allonge :	12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales :	écrasement (2d6+24), jet de rochers, lutte, piétinement (4d6+24), projection
Particularités :	convocation de géants, odorat, réception de rochers, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +10, Vig +30, Vol +10
Caractéristiques :	For 43, Dex 10, Con 37, Int 6, Sag 10, Cha 7
Compétences :	Détection +16, Perception auditive +16, Saut +18
Dons :	Attaque en puissance, Attaques réflexes, Destruction d'armes, Enchaînement, Science du critique (gourdin de géant des montagnes), Succession d'enchaînements, Vigilance

Milieu naturel/climat :	montagnes
Organisation sociale :	solitaire ou famille (2, plus 1-3 non-combattants)
Facteur de puissance :	26
Trésor :	normal
Alignement :	généralement chaotique
Évolution possible :	par la classe de personnage

sont des chasseurs formidables qui sont de véritables dangers pour tous les animaux qui vivent dans les bois.

Un géant des forêts adulte mesure 6 m de haut pour un poids moyen de 1500 kg. Ils ont un corps long, maigre et musclé qui ressemble à celui d'un elfe des bois mais en plus robuste. La couleur de leur peau est vert jaune foncé, et leurs cheveux vert pâle ne sont généralement pas entretenus et portés libres. Les géants des forêts des deux sexes portent généralement des vêtements de cuir ou en fourrure, et chaque géant porte un bijou fait à partir d'os, souvent des colliers et des boucles d'oreilles.

Leur sacoches contient en général tout ce qui est nécessaire pour survivre dans la nature, y compris des outils pour réparer et fabriquer des armes, 2d4 rochers, 1d4+4 objets courants et les richesses de chacun. Ces objets sont souvent des morceaux de créatures qu'ils tuent pour se nourrir, comme des morceaux de fourrure et de peau, des insectes séchés et des os.

Combat

Les géants des forêts tirent de loin sur leurs adversaires avec leurs flèches empoisonnées. Bien qu'ils ne soient pas contre le fait d'attaquer avec leurs massues, leurs armes à distance enduites de poison permettent souvent de conclure une bataille rapidement avec peu de pertes parmi les géants. Les géants des forêts utilisent leur capacité de camouflage naturel dans les arbres pour se cacher et attendre embusqués la prochaine créature qui croisera leur chemin. Le facteur de portée des rochers qu'ils jettent est de 36 m.

Poison (Ext). Les géants des forêts enduisent leurs pointes de flèches de poison (jet de Vigueur DD 22). Les effets initial et secondaire sont identiques (inconscience pendant 4d4 rounds).

Compétences. Un géant des forêts bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion. * Dans les zones forestières ce bonus passe à +8.

La société des géants des forêts.

Les géants des forêts vivent seulement dans les zones boisées, quel que soit le climat. Ces mangeurs de viande voraces chassent pratiquement tous les types d'animaux ou de monstres pour leur chair. Les géants des forêts maintiennent des relations amicales avec les races féériques, et ils coopèrent avec les autres créatures primitives des bois qui aiment également le même style de vie consacrée à la chasse.

Personnages géants des forêts

La classe de rôdeur est la classe de prédilection des géants des forêts. De nombreux groupes de géants des forêts comprennent à la fois des druides et des rôdeurs.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage géant des forêts est égal à son niveau de classe global + 16. Par exemple, un géant des forêts rôdeur de niveau 1 a un NPE de 17 et est équivalent à un personnage de niveau 17.

GÉANT DU SOLEIL

Les géants du soleil sont des nomades cruels qui tirent péniblement leur maigre subsistance de l'élevage dans des conditions des plus lugubres. La plupart sont menaçants et brutaux, se souciant peu des signes de la civilisation. Malgré leur existence rude, ils ont une grande espérance de vie et atteignent souvent 400 ans ou plus.

La peau d'un géant du soleil est desséchée et ridée par des années d'exposition aux rudes conditions du désert. Leurs cheveux qui sont doux et noirs dans l'enfance deviennent secs, gris et cassants avec le temps. Seuls les yeux de ces créatures ne semblent pas affectés par le désert – ils pâlissent d'une couleur bleu clair. Un géant du soleil atteint généralement 4,80 mètres de hauteur, pour un poids avoisinant les 3,5 tonnes. Le vêtement porté habituellement par les géants des deux sexes est une robe ample, de couleur claire, qui couvre les jambes, le corps et les bras, le tout surmonté d'un burnous de tissu qui entoure la tête et le visage afin de protéger la peau du soleil brûlant. Un géant du soleil ne porte jamais de chaussures, que ce soit pour marcher ou pour chevaucher.

La sacoches d'un géant du soleil contient 1d2 rochers, 1d6+4 objets courants et ses richesses personnelles.

Les possessions personnelles comptent généralement des objets simples, comme des sculptures en sable, des pièces de monnaie et des cadeaux que leur ont faits des chefs géants du soleil et auxquels ils tiennent.

Combat

Les géants du soleil utilisent leur capacité de camouflage naturel pour se cacher au milieu des dunes de sable, où ils attendent leurs ennemis, leurs piques prêtes. Ils utilisent rarement des rochers, mais lorsqu'ils le font, leur facteur de portée est de 36 mètres. Au corps à corps, les géants du soleil préfèrent rosser leurs adversaires avec leurs poings. Pendant les périodes de guerre, ils combattent montés sur de Gigantesques montures qu'ils élèvent et entraînent eux-mêmes. Lorsqu'il est sans armes, un géant du soleil utilise ses pouvoirs magiques pour tenir ses adversaires à distance.

Pouvoirs magiques. Façonnage de la pierre, mur de pierre et pierres acérées à volonté. Niveau de lanceur de sorts 13, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Créature du Feu (Ext). Un géant du soleil est immunisé contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Compétences. Un géant du soleil bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion. * Dans les déserts ce bonus passe à +8.

La société des géants du soleil

Les géants du soleil vivent dans le désert, mais ils n'établissent jamais de demeure permanente car ils préfèrent la liberté que procure le fait d'habiter dans des tentes. Ils voyagent pratiquement toujours montés plutôt qu'à pied. Ils préfèrent les montures



vivantes comme des rukhs et des lézard géants, mais lorsque de telles créatures se font rares, ils n'hésitent pas à demander à leurs prêtres d'animer des montures mortes.

En tant que bergers, les géants du soleil considèrent que toutes les terres sont bonnes à être prises, aussi ils font paître leurs animaux partout où la nourriture est disponible. Cette pratique destructrice laisse souvent les champs dévastés et rend la terre stérile, ce qui fait gagner aux géants du soleil peu d'amis dans le désert.

Personnages géants du soleil

De nombreux groupes de géants du soleil comprennent des prêtres qui ont accès à deux des domaines suivants : Destruction, Feu, Guerre, Soleil et Voyage. La classe de rôdeur est la classe de prédilection des géants du soleil.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage géant du soleil est égal à son niveau de classe global + 16. Par exemple, un géant du soleil rôdeur de niveau 1 a un NPE de 17 et est équivalent à un personnage de niveau 17.

GÉANT DES OCÉANS

Les nobles géants des océans habitent les mers profondes et adorent contempler l'agitation des vagues et la richesse de la vie du monde sous-marin. Ces créatures habituellement pacifiques sont cependant promptes à la colère lorsque quelqu'un commet ce qui est une faute à leurs yeux. Les géants des océans ont une espérance de vie de 600 ans.

Le corps d'un géant des océans est puissamment bâti, avec un torse épais et un visage quasi léonin. Sa peau cuivrée est complétée par une chevelure tombante, blanche, qui flotte en vagues lorsqu'il nage. Sous sa forme naturelle, un géant des océans a une queue de poisson, comme celle d'un homme-poisson, bien que son pouvoir de forme terrestre lui permette de changer sa morphologie pour transformer sa queue en jambes. Quel que soit son sexe, un géant des océans mesure 4,80 mètres de long et pèse plus de 2 tonnes. Sur terre, un géant des océans porte généralement des vêtements légers qui ne l'empêchent pas de nager si cela est nécessaire. Sous l'eau, ils méprisent tout vêtement, à l'exception d'une bourse de ceinture destinée à transporter leurs effets personnels.

La sacoche d'un géant des océans contient en général 1d2 rochers, 1d6+4 objets courants et les richesses personnelles du géant. Ces objets sont plutôt des objets en relation avec la mer, comme des instruments de navigation, des coquillages, des perles et des trésors trouvés dans des navires qui ont coulé.

Combat

Qu'il combatte sous l'eau ou sur terre, un géant des océans utilise généralement un trident massif. Sur terre, les géants des océans préfèrent tenir leurs adversaires à distance. Ils jettent des rochers (facteur de portée 36 mètres) sur les ennemis qui se rapprochent, et même sur les bateaux qui ne sont pas les bienvenus sur leur territoire. En combat rapproché sur terre, ou lorsqu'ils ne sont pas armés, ils bourrent leurs adversaires de coup de poings et les frappent avec leur queue.

Amphibie (Ext). Bien que les géants des océans aient des branchies pour respirer sous l'eau, ils peuvent également respirer de l'air et survivre indéfiniment sur terre.

Créature du froid (Ext). Un géant des océans est immunisé contre le froid, mais le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si

un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

Forme terrestre (Sur). Ce pouvoir permet, lorsqu'il le désire, à un géant des océans de prendre la forme d'un géant bipède de taille TG ou de retrouver sa forme naturelle. Un géant des océans sous forme terrestre est capable de marcher sur la terre ferme, mais il n'a pas d'attaque de queue possible. Un changement de forme par ce pouvoir ne peut être dissipé, et si un géant des océans est tué, il ne retrouve pas sa forme naturelle. Cependant, une vision lucide montre la forme naturelle d'un géant des océans s'il est sous sa forme terrestre.

Immunité contre les armes contondantes (Ext). Un géant des océans ne subit aucun dégâts des armes contondantes.

La société des géants des océans

Les géants des océans vivent dans de magnifiques demeures sous-marines situées près des barrières de récifs. Ils vivent de la mer, chassant de grandes créatures aquatiques et cultivant des plantes aquatiques et des mollusques. Les géants des océans les plus anciens élèvent souvent des animaux domestiques sur des îles désertes afin de compléter le régime de leur tribu. De nombreux jeunes géants des océans souhaitent voyager sur les mers dans des bateaux à voiles, aussi s'engagent-ils comme marins. Bien entendu, leur taille incroyable les limite aux plus grands vaisseaux. Les hommes poissons et les géants des tempêtes vivant sous l'eau considèrent que les géants des océans pillent les richesses de la mer, aussi les relations qu'ils entretiennent sont pour le moins tendues.

Personnages géants des océans

La classe d'ensorceleur est la classe de prédilection des géants des océans, mais ils peuvent également devenir prêtres. Un prêtre géant des océans a accès à deux des domaines suivants : Chance, Eau et Protection.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage géant des océans est égal à son niveau de classe global + 23. Par exemple, un géant des océans ensorceleur de niveau 1 a un NPE de 24 et est équivalent à un personnage de niveau 24.

GÉANT DES MONTAGNES

Comptant parmi les plus grands géants qui existent, les géants des montagnes sont des créatures primitives, enclines à la cruauté et aux caprices. Ils retirent un grand plaisir à lancer des rochers sur des créatures plus petites passant près d'eux, et essayent de les atteindre alors qu'elles s'enfuient. Les géants des montagnes ont une espérance de vie de 100 ans.

Un géant des montagnes ressemble à un géant des collines titanesque, mesurant plus de 12 mètres, pour un poids de pratiquement 25 tonnes. Des cheveux grasseux, noirs comme le jais encadrent un visage aux traits bulbeux, la couleur de la peau pouvant aller du brun rouge au tanné. Généralement un géant des montagnes porte un minimum de vêtements – des braies et une chemise faite de peaux d'animaux non travaillées qui recouvrent à peine un gros ventre.

La sacoche d'un géant des montagnes contient 3d4 rochers, 1d4+2 objets courants, et ses richesses. Ces objets sont surtout des machines humanoïdes que le géant des montagnes considère comme des jouets, par exemple un chariot cassé, de petites tentes et des meubles, y compris des tables et des lits.

Les géants des montagnes attaquent d'une manière directe, avançant pour submerger l'adversaire lorsque cela est possible. Ils aiment également attraper des adversaires et les envoyer s'écraser contre le flanc d'une montagne. De nombreux adversaires armés ont réussi à éviter la tentative de saisie initiale d'un géant des montagnes avant de se faire attraper par la deuxième main du monstre.

Au corps à corps, les géants des montagnes utilisent leur hauteur pour écraser leur gourdin sur la tête de leur adversaire. Un géant des montagnes qui se sent sérieusement menacé utilise son pouvoir de *convocation de géants* pour que ses adversaires soient attaqués par d'autres adversaires, avant de reculer pour lancer des rochers. Contre de petits groupes d'adversaires, les géants des montagnes préfèrent utiliser leurs attaques d'écrasement et de piétinement.

Écrasement (Ext). Par une action simple, un géant des montagnes peut sauter d'au moins 6 m en l'air (ou tomber d'une hauteur d'au moins 6 m) pour atterrir sur des adversaires d'au moins deux catégories de taille de moins que lui, utilisant tout son corps pour les écraser. Une attaque d'écrasement affecte autant de créatures qu'il peut y en avoir sous son corps (il s'agit normalement d'un carré de 12 mètres de côté, mais le géant peut décider de s'asseoir et couvrir un rectangle de 12 mètres sur 18 mètres). Chacune des créatures dans l'aire d'effet doit réussir un jet de *Réflexes* (DD 38) où être immobilisée (en situation de lutte) et subir automatiquement 2d6+24 points de dégâts contondants. Par la suite, si le géant cherche à maintenir cette position immobilisante, considérez l'attaque comme une lutte normale. Chaque round pendant lequel l'adversaire est immobilisé, il subit les dommages d'écrasement.

Lutte (Ext). Si le géant des montagnes réussit une attaque de coup (qu'il joue alors comme une attaque de contact au corps à corps) sur une créature ne faisant pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +54). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir de projection lors du prochain round. Le géant des montagnes a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa main pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un géant des montagnes peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 4d6+26 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de *Réflexes* (DD 41) pour réduire les dégâts de moitié.

Projection (Ext). Un géant des montagnes qui réussit à agripper un adversaire d'au moins deux catégories de taille plus petit que lui peut le projeter au loin par action simple. Une

créature projetée parcourt jusqu'à 36 mètres avant de s'écraser et subit 12d6 points de dégâts. Une créature projetée au bas d'une montagne subit ces dégâts ou ceux occasionnés par la chute s'ils sont plus importants. Le géant peut également projeter la créature comme s'il s'agissait d'un rocher.

Dans ce cas, les dégâts occasionnés sont de 12d6+16 pour la créature et de 4d8+16 pour l'adversaire se le quel il est projeté.

Convocation de géants (Mag).

Une fois par jour, un géant des montagnes peut tenter d'appeler 1d8+1 ogres, 1d6+1 trolls ou 1d4+1 géants des collines (25% de chances de succès).

Odorat (Ext). Un géant des montagnes peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences et dons. Concrètement les compétences et les dons, un géant des montagnes est considéré pour les DV supplémentaires comme s'il était de taille TG.

La société des géants des montagnes.

Les géants des montagnes vivent le plus souvent en solitaire au milieu de montagnes et de pics volcaniques. Bien que la plus part n'aiment pas les intrus, quelques-uns tolèrent des nains et des humains comme animaux de compagnie. Lorsque l'on rencontre plus d'un géant des montagnes, il s'agit généralement d'un couple avec un enfant.

Personnages géants des montagnes

La classe de barbare est la classe de prédilection des géants des montagnes, bien que la classe de prêtre soit assez populaire. Les prêtres géants des montagnes ont accès à deux des domaines suivants : Duperie, Force et Terre.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage géant des montagnes est égal à son niveau de classe global + 25. Par exemple, un géant des montagnes barbare de niveau 1 a un NPE de 26 et est équivalent à un personnage de niveau 26.

GOBE-PENSÉES

Vase de taille M

Dés de vic : 5d10+15 (42 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 3 m, escalade 3 m

CA : 5 (-5 Dex), contact 5, pris au dépourvu 5

Attaques : coup (+5 corps à corps) ; ou arme (+5 corps à corps), coup (+0 corps à corps)

Dégâts : coup 1d6+3 (attaque principale), selon l'arme (bonus aux dégâts +3), coup 1d6+1 (attaque secondaire)

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption d'intellect, étreinte

Particularités : forme grotesque, réduction des dégâts (20/+1), vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf -4, Vig +2, Vol -4

Caractéristiques : For 14, Dex 1, Con 12, Int -, Sag 1, Cha 1



Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 6-10 DV (taille M), 11-15 DV (taille G)

Le gobe-pensées est une terreur des profondeurs, un tueur sans pitié qui traque sans relâche ses proies pour leur voler leur intellect. Les gobe-pensées vivent sous terre, mais sortent à la surface pour chasser.

Sous leur forme normale, un gobe-pensées n'est rien d'autre qu'une mare de 1,20 mètre de diamètre formée d'une vase granuleuse jaunâtre tirant sur le brun. Si le monstre s'est récemment nourri d'une créature possédant quelques degrés d'intelligence, il peut prendre une forme ressemblant grossièrement à celle de sa victime. Cette silhouette est déformée et avachie et ne fait qu'évoquer la créature qu'elle imite.

Un gobe-pensées ne parle aucune langue. Quand il absorbe l'intellect d'une créature, il se met à marmonner des mots au hasard dans la langue de sa victime.

COMBAT

Un gobe-pensées frappe ses adversaires à l'aide d'un pseudopode gluant. Lorsqu'il tue une créature d'un coup de ce membre, il absorbe l'intellect de sa victime. Dès qu'un gobe-pensées a absorbé un minimum d'intelligence, il devient un adversaire bien plus redoutable, car il possède alors les compétences, les dons et les sorts qu'il a obtenus en même temps que l'esprit de sa proie. Les gobe-pensées ayant acquis de l'intelligence cherchent constamment de nouvelles proies, car ils sont terrorisés à l'idée de redevenir stupides.

Absorption d'Intellect (Sur).

Lorsqu'un gobe-pensées tue une créature d'un coup de pseudopode, il absorbe et obtient la valeur d'intelligence de sa victime. De plus, ce processus soigne le monstre de 5 points de vie par point d'intelligence absorbé. Le gobe-pensées peut alors obtenir les valeurs de caractéristiques, les degrés de maîtrise aux compétences et les bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de la créature décédée. Il peut utiliser ces valeurs à la place des siennes propres si elles sont supérieures. Il peut aussi utiliser tous les dons possédés par sa victime et lancer tous les sorts profanes qu'elle avait préparés. Le gobe-pensées sait qu'il doit prendre les composantes matérielles sur le cadavre de sa victime s'il veut pouvoir effectivement lancer les sorts. Toutes les capacités ainsi acquises le sont pour 20 heures. Si un gobe-pensées absorbe l'intellect d'une nouvelle victime alors qu'il possède encore les capacités d'une autre, il peut utiliser les plus hautes des deux (soit la nouvelle, soit l'ancienne) pour les valeurs de caractéristiques, le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde et les degrés de maîtrise. Il acquiert aussi l'accès aux dons et sorts de la nouvelle victime que la précédente ne connaissait pas déjà.

Étreinte (Ext). Si un gobe-pensées réussit une attaque de coup contre une créature de sa catégorie de taille ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +9, dans lequel est compris un bonus racial de +4 lié à la substance gluante qui recouvre son pseudopode). S'il réussit à assurer sa prise, le gobe-pensées a le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement son pseudopode pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Forme grotesque (Ext). Un gobe-pensées qui a absorbé l'esprit d'une créature possédant une valeur d'Intelligence de 1 ou plus peut modifier son corps pour apparaître comme une version grotesque de cette créature. Si le gobe-pensées a obtenu des capacités de plusieurs créatures différentes, il peut uniquement prendre la forme de la dernière qu'il a tué. Un gobe-pensées sous forme humanoïde peut utiliser des armes, en utilisant les talents de combat des victimes dont il a absorbé les esprits. Il conserve un pseudopode à l'aide duquel il attaque. Un gobe-pensées peut garder une forme grotesque tant qu'il possède une valeur d'Intelligence.

Vase. Un gobe-pensées est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et ne peut être pris en tenaille.

Vision aveugle (Ext). Un gobe-pensées est aveugle, mais l'intégralité de son corps est un organe sensoriel primitif qui lui permet de percevoir ses proies en percevant les sons et les odeurs. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 18 mètres. Le gobe-pensées n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.



GOLEM

Les golems sont de puissants automates créés par magie. Leur fabrication exige l'utilisation de sorts puissants et la maîtrise des forces élémentaires. La force qui anime un golem est originaire du plan de la Terre. Le processus de création lie contre sa volonté l'esprit au corps artificiel et le fait passer sous la coupe du créateur du golem.

Les golems n'ont aucun langage, mais ils peuvent comprendre des instructions simples que leur donnent leurs créateurs.

COMBAT

Les golems sont des adversaires tenaces. Incapables de penser par eux-mêmes, ils ne peuvent qu'obéir aux ordres de leur créateur. Ils suivent à la lettre les instructions reçues et ne peuvent pas faire preuve du moindre sens tactique ou suivre la moindre

	Golem de vitraux	Golem d'airain	Golem de chair draconique
	Créature artificielle de taille M	Créature artificielle de taille G	Créature artificielle de taille G
Dés de vie :	12d10 (66 pv)	16d10 (88 pv)	30d10 (165 pv)
Initiative :	10	10	10
Vitesse de déplacement :	9 m (incapable de courir)	9 m (incapable de courir)	12 m (incapable de courir), vol 36 m (faible)
CA :	15 (+5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15	31 (-1 taille, +22 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 31	23 (-1 taille, +14 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 23
Attaques :	2 tranchants (+10 corps à corps)	très grande hache +3 sanglante (+19/+14/+9 corps à corps) ; ou coup de tête (+16 corps à corps)	morsure (+27 corps à corps), 2 griffes (+22 corps à corps), 2 ailes (+22 corps à corps), queue (+22 corps à corps)
Dégâts :	tranchant 1d8+1/19-20	très grande hache +3 sanglante 2d8+10/x3 ; ou coup de tête 1d8+7	morsure 2d6+6, griffes 1d8+3, aile 1d6+3, queue 1d8+9
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales :	—	dédale	présence terrifiante
Particularités :	affûré, créature artificielle, guérison accélérée (5), immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/+2)	créature artificielle, immunité contre la magie, odorat, réduction des dégâts (15/+3)	créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/+3), vision aveugle (45 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +4, Vol +5	Réf +5, Vig +5, Vol +7	Réf +10, Vig +10, Vol +13
Caractéristiques :	For 13, Dex 10, Con —, Int 4, Sag 13, Cha 7	For 20, Dex 11, Con —, Int 3, Sag 14, Cha 7	For 22, Dex 11, Con —, Int 4, Sag 17, Cha 17
Compétences :	Discretion +0*	Sens de la nature +2*	—
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou équipe (3-5)	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	5	10	13
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	13-24 DV (taille M), 25-36 DV (taille G)	17-32 DV (taille G), 33-48 DV (taille TG)	31-60 DV (taille G), 61-90 DV (taille TG)

stratégie. Totalement dénués d'émotions, ils ne répondent jamais aux provocations.

Le créateur d'un golem peut lui donner des ordres s'il se trouve à moins de 18 mètres de lui et si le golem peut le voir et l'entendre. Si on ne lui donne pas de nouvelles instructions, le golem fait de son mieux pour accomplir les dernières qu'il a reçues (mais il se défend systématiquement en cas d'attaque). Si son créateur doit s'absenter, il peut lui laisser un programme simple définissant ses actions, comme par exemple « reste ici et attaque toutes les créatures que tu verras approcher » (ou seulement certaines races de créatures), « sonne le gong et attaque », etc.

Les golems ne respirent pas et sont immunisés contre la plupart des formes d'énergies destructrices, ce qui signifie qu'ils combattent avec autant d'efficacité au fond de l'océan ou au sommet d'une montagne gelée.

Créature artificielle. Un golem est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un golem possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Immunité contre la magie (Ext). Quel que soit leur type, les golems sont immunisés contre tous les sorts et attaques

magiques, exceptions faites de ceux qui sont mentionnés dans la description de chacun.

CRÉATION

Le coût de création mentionné pour chaque golem comprend le coût du corps et celui des matériaux, ingrédients et composantes matérielles utilisées au cours du processus de création.

Il faut d'abord commencer par façonner ou assembler le corps de l'automate. Le créateur peut s'en charger lui-même ou louer les services de quelqu'un. Dans tous les cas, le constructeur doit avoir la compétence requise, qui varie avec chaque type de golem. Le vrai travail de création implique des rituels magiques extrêmement complexes, qui nécessitent deux mois pour être terminés. Pour pouvoir les comprendre, le personnage doit avoir atteint le niveau indiqué et posséder les dons Création d'armes et d'armures magiques et Création d'objets merveilleux. Il doit ensuite travailler pendant au moins 8 heures par jour dans un atelier ou un laboratoire qui est spécialement destiné à cette création. Celui-ci est similaire à un laboratoire d'alchimiste et nécessite 500 po pour être équipé.

Lorsqu'il ne travaille pas sur les rituels, le créateur doit se reposer et ne pas exercer d'autre activité que manger, dormir ou parler. S'il construit lui-même le corps du golem, il peut commencer le rituel alors que le corps n'est pas achevé. Mais s'il s'interrompt, ne serait-ce qu'une journée, le rituel échoue et doit être repris à zéro. Dans ce cas, le personnage perd les po dépensées, mais pas les PX associés à la création du golem. Le corps du golem et le laboratoire peuvent être réutilisés, sans que cela entraîne de nouvelles dépenses.



Au terme du rituel, le créateur perd les PX indiqués. Le dernier jour, il doit lancer tous les sorts mentionnés dans le processus de création du golem. Il doit absolument les jeter lui-même, mais il peut le faire à partir de parchemins et d'autres objets.

GOLEM DE VITRAUX

Les magnifiques vitraux de verre peints des temples et des forteresses n'indiquent pas seulement leurs richesses, mais peuvent également être leurs gardiens. Ces superbes créatures artificielles sont construits pour être en harmonie avec un décor de la structure afin que leur présence ne soit pas trop manifeste, sauf pour les intrus.

Les golems de vitraux sont des répliques plates, à deux dimensions, de créatures vivantes. Lorsqu'ils se déplacent, ils produisent un bruit de tintements, comme celui que produit un fragile carillon de cristal. Lorsqu'ils se trouvent dans une zone éclairée, ils brillent et vacillent à l'unisson de la lumière qui les frappe et se décompose en ses teintes de base. Les golems de vitraux ne communiquent jamais, de quelque façon que ce soit.

Combat

Les golems de vitraux attaquent en balayant l'air de leurs « bras », qui sont aussi tranchants que des tessons de verre.

Affûté (Sur). L'attaque de tranchant d'un golem de verre teinté menace d'être une attaque critique sur un jet naturel de 19-20.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem de vitraux est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et surnaturels, exception faite de ce qui suit. *Ecrasement* l'affecte normalement. *Réparation* soigne 2d6 points de dégâts subis par le golem. Les attaques de son l'affectent normalement.

Compétences. * Un golem de vitraux reçoit un bonus racial de +20 sur ses jets de Discrétion s'il se tient immobile dans un encadrement de fenêtre.

Création

Le corps d'un golem de vitraux est construit à partir de 25 kilogrammes de morceaux de verre et coûte 10 000 po à créer. La fabrication du corps requiert un jet d'Artisanat (souffleur de verre) de DD 25.

Le créateur doit avoir atteint le niveau 16 et doit pouvoir lancer des sorts de magie profane. Il perd 500 PX au terme du rituel et doit jeter les sorts suivants sur le golem le dernier jour : *quête*, *souhait limité* et *métamorphose universelle*.

GOLEM D'AIRAIN

Un golem d'airain n'existe que pour accomplir un but unique, fixé au moment de sa création. Il attend avec une patience absolue jusqu'à ce qu'il soit activé, moment où il devient un terrible instrument de destruction. Si son but devient inaccessible – par exemple s'il a été créé pour garder un temple qui n'existe plus – le golem d'airain perd tout enchantement et devient une simple statue.

La plupart du temps un golem d'airain est forgé de manière à ressembler à un minotaure. Jusqu'à ce qu'il soit activé, il ressemble à une haute statue d'airain armée d'une grande hache luisante.

Combat

Les golems d'airain attaquent principalement avec leurs grandes haches.

Dédale (Mag). Une fois par jour, un golem d'airain peut utiliser l'effet d'un *dédale* (niveau de lanceur de sorts 16) contre une seule victime. Le golem est immunisé contre les effets de son propre *dédale* et contre ceux utilisés par d'autres créatures, et il peut de plus pénétrer dans son propre *dédale* à volonté pour traquer sa proie.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem d'airain peint est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et surnaturels, exception faite de ce qui suit. Les attaques d'électricité le

ralentissent (comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 3 rounds, sans jet de sauvegarde. Les attaques de feu neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. (Par exemple, un golem d'airain frappé par une *boule de feu* lancée par un magicien de niveau 5 et infligeant 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie.) Le golem d'airain n'effectue aucun jet de sauvegarde contre les attaques de feu.

Compétences. * Un golem d'airain est un traqueur infatigable ; il reçoit un bonus racial de +20 sur ses jets de Sens de la nature lorsqu'il traque un adversaire qui lui a été désigné par son créateur, ou en rapport avec tout autre but fixé par son créateur. Lorsqu'il traque un adversaire dans son propre *dédale*, il gagne un bonus d'intuition de +20 sur les jets de Sens de la nature du fait de sa connaissance intime de celui-ci.

Création

Le corps d'un golem d'airain est construit à partir de 500 kg d'airain et coûte 200 000 po à créer. Cette somme inclut 1 500 po pour le corps et 32 320 po pour la *grande hache* +3 *sanglante*. La fabrication du corps requiert un jet d'Artisanat (fabrication d'armures) d'un DD de 25 et un jet d'Artisanat (fabrication d'armes) d'un DD de 25.

Le créateur doit avoir atteint le niveau 16 et être capable de lancer des sorts profanes. Il perd 4 000 PX au terme du rituel et doit jeter les sorts suivants sur le golem le dernier jour : *quête*, *souhait limité*, *dédale*, *épée de Mordenkainen* et *métamorphose universelle*.

GOLEM DE CHAIR DRACONIQUE

Les golems de chair draconique, quelquefois appelés drolems, sont construits à partir de morceaux de dragons. Ces créatures peuvent se souvenir d'ordres plus compliqués que la plupart des golems, mais comme ils ne peuvent pas penser, ils obéissent aux ordres à la lettre, plutôt que d'en comprendre le sens. On a vu des drolems tuer leurs créateurs car un ordre trop compliqué ou mal formulé le leur ordonnait sous couvert de remplir leur mission.

Les vrais dragons haïssent les golems de chair draconique et les attaquent à vue. Une fois qu'un dragon a tué un droleme, il pourchasse également son créateur, pour exiger un juste châtiment pour les atrocités qu'il a commises envers le peuple des dragons en créant une telle créature.

Un golem de chair draconique est un hideux assemblage de morceaux de dragons pourrissants, grossièrement cousus les uns avec les autres. Malgré son apparence, un golem de chair draconique n'est pas un mort-vivant.

Combat

Un droleme n'a pas l'attaque de souffle ni les facultés de lanceur de sorts d'un vrai dragon. Il préfère généralement atterrir au milieu d'un groupe et frapper dans toutes les directions avec ses griffes, ses dents et sa queue.

Présence terrifiante (Ext). Lorsqu'un droleme charge, attaque ou survole des créatures, il terrifie toutes celles qui sont à moins de 9 mètres et qui ont moins de DV ou de niveaux qu'il n'en a. Chaque adversaire potentiellement affecté doit réussir un jet de Volonté (DD 28) ou être secoué pendant 5d6 rounds. Un jet réussi immunise contre la présence terrifiante de ce droleme pendant 24 heures.

Immunité contre la magie (Ext). Un droleme est immunisé contre tous les sorts, pouvoirs magiques et surnaturels, exception faite de ce qui suit. Les attaques de feu ou de froid le ralentissent

(comme s'il subissait l'effet du sort *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde. Les attaques d'électricité neutralisent cette lenteur passagère et lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. (Par exemple un droleme frappé par un *éclair* lancée par un magicien de niveau 5 et infligeant 18 points de dégâts récupérera en fait 6 points de vie.) Le droleme n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre les attaques d'électricité.

Vision aveugle (Ext). Un droleme peut s'informer sur son environnement par des moyens non visuels (surtout l'ouïe, l'odorat mais également les vibrations et par d'autres indices environnementaux). Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures sur 45 mètres de rayon. En général, un droleme n'a pas besoin de faire des jets de détection ou de perception auditive pour remarquer les créatures à portée de sa vision aveugle.

Création

Le corps d'un droleme est construit soit à partir du corps entier d'un dragon, ou à partir de suffisamment de morceaux pour en reconstituer un entier.

Un droleme coûte 200 000 po à créer. La fabrication du corps requiert un jet de Connaissance (nature) d'un DD de 25 et un jet de Premiers secours (DD 25).

Le créateur doit avoir atteint le niveau 16 et être capable de lancer des sorts profanes. Il perd 4 000 PX au terme du rituel et doit jeter les sorts suivants sur le golem le dernier jour : *quête*, *souhait limité* et *métamorphose universelle*.

GOLEM DE CHAÎNES

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 7d10 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m (ne peut courir)

CA : 21 (+3 Dex, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

Attaques : 2 chaînes (+9 corps à corps)

Dégâts : chaîne 1d8+4 et hémorragie

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : barrière de chaînes, hémorragie

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, résistance aux attaques à distance

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

Dons : Esquive (S), Expertise du combat (S), Science du croc-en-jambe (S), Science du désarmement (S)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8-10 DV (taille M), 11-21 (taille G)

Créations des diaboliques kytons (voir le *Manuel des Monstres*), les golems de chaîne servent de gardes du corps pour les diables et de gardiens pour les lieux maudits. Occasionnellement, l'une de ces créatures est sélectionnée pour remplir une mission spéciale. Quand un golem de chaîne apparaît sur le plan Matériel, il vient délivrer ou prendre un message ou un objet particulièrement intéressant pour son maître kyton.

Le corps d'un golem de chaîne est entièrement composé de chaînes ondulantes qui varient en terme de taille et de forme, de la particulièrement fine et coupante à l'épaisse, ornée de barbelures, d'épines et de lames. Un golem de chaîne cliquette et crisse continuellement et les chaînes glissent le long de son corps. Parce qu'il a une silhouette humanoïde, on le confond souvent avec un kyton.

Un golem de chaîne obéit toujours aux ordres de son maître à la lettre, se sacrifiant si l'achèvement de sa mission l'exige. Si le maître d'un golem de chaîne meurt, la créature devient immédiatement le serviteur d'un autre kyton.

COMBAT

Un golem de chaîne utilise généralement son allonge pour saisir ses adversaires et les cogner contre le sol. Ensuite, il active sa pernicieuse barrière de chaînes pour déchiqueter les chairs de ses victimes à terre.

Barrière de chaînes (Ext). Par une action complexe, le golem de chaîne peut s'entourer d'un bouclier de chaînes, tourbillonnant et tranchant, similaire dans ses effets au sort de *barrière de lames*. Quiconque est adjacent à la barrière de chaînes doit réussir un jet de *Réflexes* (DD 17) ou subir 7d6 points de dégâts. Toute créature ou objet entrant ou passant à travers une telle barrière subit automatiquement ces dégâts. La barrière de chaînes bouge avec le golem et lui sert d'abri partiel conséquent (bonus de +4 à la CA). Maintenir la barrière une fois qu'elle a été activée est une action simple.



Hémorragie (Ext). Une blessure résultant d'un coup de chaînes réussi par le golem de chaîne fait saigner et inflige 2 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant. Des blessures multiples provenant de telles attaques entraînent une perte de sang cumulative (2 hémorragies pour 4 points de dégâts par round, etc.). Un saignement peut être stoppé seulement par un jet réussi de *Premiers secours* (DD 10), l'application d'un sort de *soins* ou encore n'importe quel autre sort de guérison (*guérison suprême*, *cercle de guérison* ou un équivalent).

Créature artificielle. Un golem de chaîne est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de *Vigueur* (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un golem de chaîne possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Immunité contre la magie (Ext). Un golem de chaîne est immunisé contre tous les sorts, les pouvoirs magiques et les effets surnaturels à l'exception de ceux qui suivent. Un effet électrique le ralentit (comme un sort de *lenteur*) pour 2 rounds (sans jet de sauvegarde). Un effet de feu dissipe tout effet de *lenteur* sur le golem de chaîne et le guérit de 1 point de dégâts pour 2 points qui auraient dû être subis. Un golem de chaîne n'effectue pas de jet de sauvegarde contre les effets de feu.

Résistance aux attaques à distance (Sur). Un golem de chaîne gagne un bonus de résistance de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts à distance et les attaques magiques à distance qui le ciblent (à l'exception des attaques à distance de contact).

CRÉATION

Les kytons sont les seuls êtres connus, capables de créer un golem de chaîne et ils prennent bien soin de garder secrète la méthode de construction vis à vis des autres créatures (y compris d'autres démons). Qu'un autre être développe ou acquière la méthode de création de golem de chaîne, et les kytons n'économiseront aucun effort pour l'assassiner avant qu'il ne puisse répandre ce savoir.

GORILLE SANGUIN

Créature magique de taille G

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m

CA : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps), morsure (+3 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6+5, morsure 1d8+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : croissance, étreinte, éventration (2d4+7)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf 16, Vig 16, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 15, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déréction +3, Escalade +15, Perception auditive +3

Dons : Attaque en puissance

Milieu naturel/climat : forêts et montagnes chaudes

Organisation sociale : solitaire, patrouille (1 mâle dominant et 1-4 mâles) ou colonie (1 mâle dominant, plus 2-5 mâles et 7-21 non combattants)

Facteur de puissance : 6

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille G), 9-12 (taille TG)

Les gorilles sanguins sont de pacifiques cueilleurs diurnes qui possèdent un système de défense unique. Le mâle dominant (ou chef) d'un groupe ou d'une patrouille a le pouvoir magique d'accroître sa taille et celle d'autres membres de son groupe. Leur taille TG (voir *Croissance*, plus bas) leur permet de faire plus de dégâts en combat. Mais le pouvoir de revenir à une taille G signifie qu'ils ont sensiblement moins besoin de nourriture que des créatures de taille TG. Les sages et les savants pensent que ce pouvoir magique est un résidu d'une magie exceptionnellement forte de croissance et d'altération de forme, pratiquée sur les ancêtres des gorilles sanguins, il y a plusieurs milliers d'années.

Un gorille sanguin ressemble à un gorille des montagnes à la fourrure rousse. Son corps est compact mais musculeux et ses bras nerveux se terminent par des mains humaines. Le mâle dominant est en général le plus grand des singes du groupe. Contrairement aux autres, il a une fourrure argentée et une tête chauve.

Les gorilles sanguins sont terriblement territoriaux et ils combattent jusqu'à la mort pour protéger les jeunes et les terres contre des intrus. Occasionnellement, les patrouilles s'éloignent beaucoup du domaine de la colonie à la recherche d'une nouvelle terre nourricière.

COMBAT

Le mâle dominant dans n'importe quel groupe de gorilles sanguins commence par utiliser son pouvoir magique de *croissance* sur les autres mâles au premier signe d'intrusion. Dès qu'ils bénéficient des effets du pouvoir, les mâles attaquent deux par deux des adversaires précis. Les gorilles sanguins ne préviennent pas et ne font aucune démonstration de force avant d'attaquer. Le mâle dominant utilise le pouvoir magique de *croissance* sur lui-même en dernier, et entre alors dans le corps à corps.

Croissance (Mag). Le mâle dominant dans tous les groupes de gorilles sanguins peut utiliser son pouvoir jusqu'à huit fois par jour. Il fonctionne comme un sort de *croissance animale* (niveau de lanceur de sorts 9) mais seulement sur un gorille sanguin, mâle et adulte. Les changements qui suivent s'appliquent à tous les sujets gorilles sanguins aussi longtemps que l'effet de la *croissance* dure : taille TG ; DV 8d10+32 (76 pv) ; Init +1 ; CA 15 (-2 taille, +1 Dex, +6 naturelle) contact 9, pris au dépourvu 14 ; Att 2 griffes (+15 corps à corps, 2d4+9) ; ou morsure (+10 corps à corps, 2d6+4) ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +3 ; Esp. occ./all. : 3 m x 3 m/3 m ; For 29, Dex 13, Con 18 ; Escalade +19.

Étreinte (Ext). Si le gorille sanguin réussit une attaque de griffes contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +13 ou +25 sous l'effet d'une *croissance*). S'il réussit deux attaques de griffes sur le même adversaire, il peut utiliser son pouvoir d'éventration dans le même

round. S'il réussit à assurer sa prise, le gorille sanguin a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa griffe pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

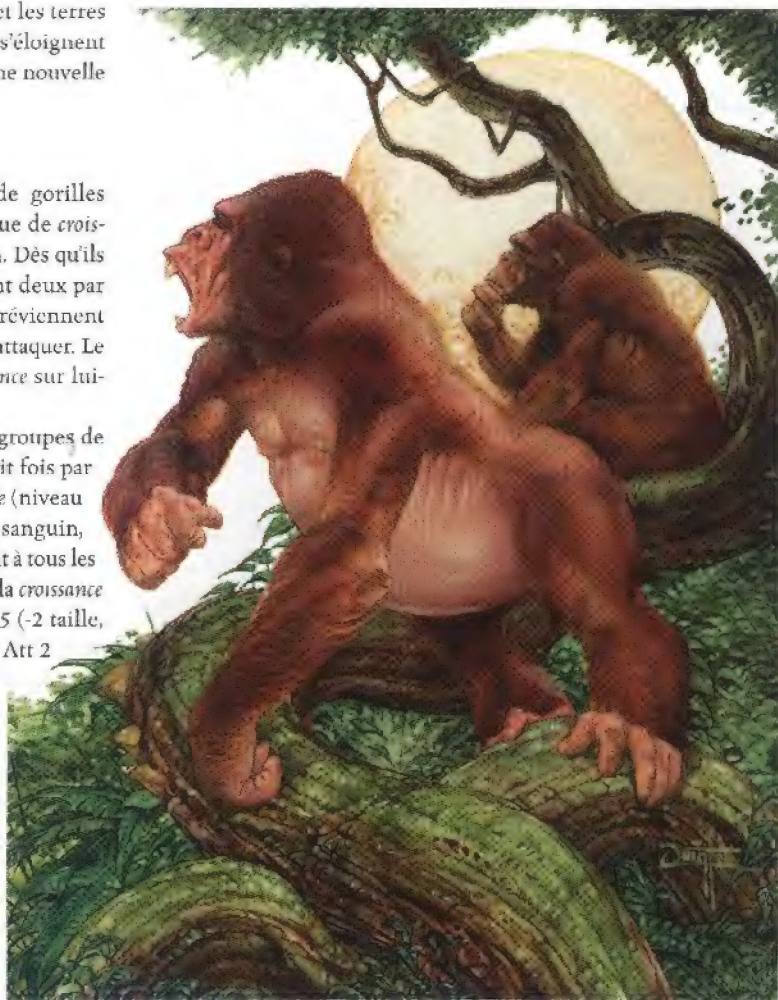
Éventration (Ext). Si le gorille sanguin réussit deux attaques de griffes sur un adversaire au cours du même round, il lui déchire violemment l'abdomen, occasionnant automatiquement 2d4+7 points de dégâts supplémentaires à sa victime (ou 2d4+13 s'il est sous l'effet d'une *croissance*).

Odorat (Ext). Un gorille sanguin peut détecter des ennemis approchant, flairer des adversaires cachés et les traquer avec l'odorat.

LA SOCIÉTÉ DES GORILLES SANGUINS

Un tiers des non combattants dans la colonie sont des jeunes et des petits, le reste étant composé par les femelles adultes. Les femelles ont les mêmes caractéristiques que les mâles mais sans les pouvoirs de *croissance*, d'étreinte et d'éventration.

Le mâle dominant de la colonie est le seul qui soit autorisé à se reproduire avec les femelles de ce groupe. Lorsque la colonie grandit, les jeunes mâles parfois s'en vont et forment leur propre colonie en volant quelques femelles. Lorsqu'un mâle prend la tête de la colonie, il gagne immédiatement le pouvoir magique de *croissance* et développe au cours des six mois qui suivent la fourrure argentée et le crâne chauve caractéristiques du mâle dominant.



GRAVORG

souvent qu'un gravorg a trouvé une nouvelle victime. La créature est si vorace que les restes d'une telle rencontre ne sont en général guère plus qu'un tas d'ossements et d'équipement répandus au hasard sur le sol d'une pièce.

Un gravorg est un animal à quatre pattes qui ressemble vaguement à un paresseux de 3 mètres de long. Sa fourrure est un mélange de poils blancs, gris et noirs. Cette couleur le fait ressembler à un bloc de pierre lorsqu'il est immobile.

COMBAT

Un gravorg utilise *inversion de la gravité* pour faire rebondir ses proies sur un plafond ou tout autre surplomb, puis annule cet effet pour faire retomber ses adversaires sur le sol. Ce n'est que lorsque ses victimes semblent inconscientes ou mortes qu'un gravorg sort de sa cachette et commence à se nourrir.

Un gravorg surpris en extérieur utilise son *inversion de la gravité* pour jeter de manière répétée les prédateurs en l'air jusqu'à ce qu'ils fuient ou soient neutralisés. Le monstre n'utilise principalement ses griffes et ses dents que pour ouvrir et déchirer ses proies, plutôt que pour se défendre.

Inversion de la gravité (Mag). À volonté, un gravorg peut produire un effet équivalent au sort *inversion de la gravité* (niveau de lanceur de sorts 10, jet de Réflexes DD 18), si ce n'est la portée qui est de 60 mètres et la zone d'effet qui représente un volume de cinq cubes de 3 mètres de côté. Le monstre empile simplement les cubes les uns sur les autres pour que ses proies atteignent un plafond ou tout autre surplomb, puis il utilise le volume qui lui reste pour désorganiser les compagnons de ses proies.

Compétences. * Un gravorg bénéficie d'un bonus racial de +10 sur les jets de Discrétion dans les zones souterraines.

GRELL

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m, vol 9 m (parfaire)

CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaques : 10 tentacules (+4 corps à corps), morsure (1 corps à corps)

Dégâts : tentacule 1d4+1 et paralysie, morsure 2d4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m (3 m avec les tentacules)

Attaques spéciales : étreinte, paralysie

Particularités : immunités, régénération des tentacules, vision aveugle (18 m), vol

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +8, Discrétion +12, Perception auditive +4

Dons : Attaque en vol

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-7)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 6-10 DV (taille M), 11-15 DV (taille G)

Créature magique de taille G
Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)
Initiative : +3
Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m
CA : 13 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 13
Attaques : 2 griffes (+13 corps à corps), morsure (+8 corps à corps)
Dégâts : griffes 1d6+4, morsure 1d8+2
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : *inversion de la gravité*
Particularités : réduction des dégâts (5/+1), RM 19, vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +4
Caractéristiques : For 19, Dex 8, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8
Compétences : Détection +5, Discrétion +9*, Escalade +16, Perception auditive +5
Dons : Pouvoir renforcé (*inversion de la gravité*), Science de l'initiative, Vigilance

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-20 DV (taille TG), 21-25 DV (taille Gig), 26-30 DV (taille C)

Un gravorg est un prédateur carnivore qui vit sous terre. On trouve rarement ces monstres dans la nature ; ils ont tendance à se déplacer de caverne en caverne ou de complexe souterrain en complexe souterrain, à la recherche de proies. Le son de la chair et des armures frappées de manière répétée sur la pierre signifie



RGM

Le grell est une horrible créature difforme qui ressemble à un cerveau flottant dans les airs et prolongé par des tentacules. Il vit dans les châteaux, les cavernes et les passages souterrains et, d'une façon générale, dans tous les endroits dans lesquels la lumière ne pénètre jamais. Les humanoïdes, quelle que soit leur race, constituent ses proies favorites.

Le corps bulbeux de ce redoutable prédateur est recouvert d'une peau plissée de couleur gris clair et semble flotter dans les airs comme s'il était doué d'une volonté propre. Dix longs tentacules hérissés de piquants pendent de sa partie inférieure et fouettent l'air en permanence. La face du grell ne présente pas d'autre trait caractéristique qu'un bec pointu que la créature utilise pour dépecer ses proies.

COMBAT

Le grell préfère attendre, dissimulé, qu'une proie passe à sa portée. Quand cela arrive, il tente de la paralyser avec ses tentacules, puis l'emmène, ainsi réduite à l'impuissance, dans son repaire. Les grells, qui savent que des ennemis capables de conjuguer leurs pouvoirs constituent un danger, évitent de s'en prendre directement à des groupes importants.

Mais il arrive parfois qu'un grell suive discrètement un groupe de ce type, se servant de sa compétence de Discrétion pour rester hors de vue. Quand un trainard se détache du groupe ou quand un péril focalise l'attention de ses membres, le grell attaque le retardataire et tente d'éloigner son futur repas de ses compagnons sans se faire remarquer. Parfois, les grells s'installent près d'endroits dangereux, comme des fosses plantées de piques, des sables mouvants ou le repaire d'autres monstres, en espérant pouvoir se nourrir des chairs des malheureuses victimes prisonnières, sans défense ou blessées.

Au corps à corps, un grell peut combattre autant d'ennemis qu'il parvient à en atteindre et peut se servir d'autant de tentacules qu'il le souhaite contre n'importe lequel de ses adversaires. La créature ne mord que les proies paralysées ou alors en toute dernière extrémité.

Étreinte (Ext). Si un grell réussit un attaque de tentacule contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +20, y compris un bonus racial de +16 aux jets de lutte). S'il réussit à assurer sa prise, le grell a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement un de ses tentacules pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de tentacule chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Paralysie (Ext). Les tentacules du grell sont hérissés de petites barbelures, un peu comme ceux d'un calamar (c'est manifestement un cas d'évolution convergente puisque les deux créatures n'ont aucun lien de parenté). Toute créature touchée par le

tentacule d'un grell doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée pendant quatre rounds.

Immunités (Ext). Les grells sont immunisés contre les effets d'électricité et de paralysie.

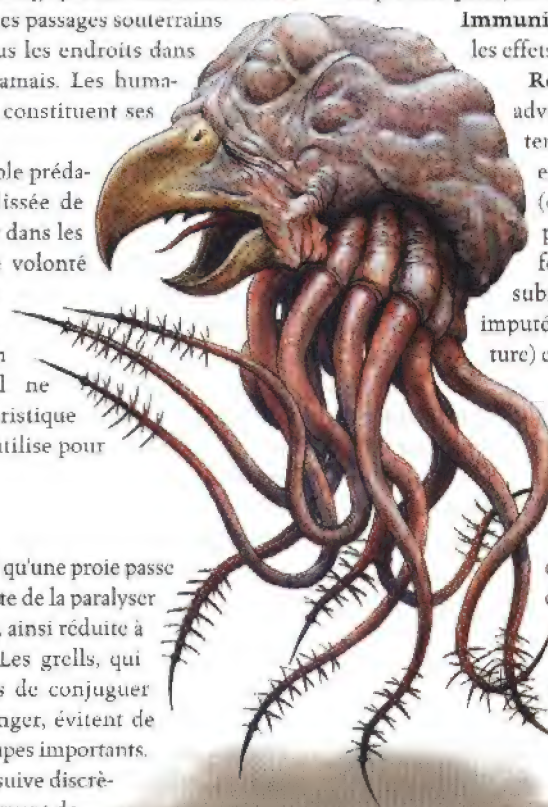
Régénération des tentacules (Ext). Un adversaire du grell ne peut attaquer que les tentacules dans lesquels la créature enserme un ennemi. Chaque tentacule a une CA de 19 (contact 12) et peut encaisser jusqu'à dix points de dégâts. La perte d'un tentacule n'affecte pas le grell (c'est-à-dire que les dégâts subis par le tentacule concerné ne sont pas imputés sur le nombre de points de vie de la créature) et celui-ci repousse dans la journée.

Vision aveugle (Ext). Le grell est aveugle, mais se sert de son odorat et des vibrations qu'il sent pour percevoir tout ce qui l'entoure ; il se déplace et combat avec la même aisance qu'une créature dotée de la vue. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures situés à moins de 18 m de lui. Un grell n'a normalement pas besoin de faire de jets de Détection ou de Perception auditive pour remarquer la présence de créatures à portée de son pouvoir de vision aveugle.

Vol (Ext). Contre toute logique, le corps du grell flotte dans les airs. La créature produit en permanence un effet similaire à celui du sort *vol*, dont elle peut se servir pour se déplacer à une vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite). Cette particularité lui offre

également, et en permanence, les avantages du sort *feuille morte* à une portée personnelle.

Compétences. Les grells bénéficient d'un bonus racial de +2 sur les jets de Discrétion et de Déplacement silencieux.



LGW

GUÊPE DE PHASE

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 3 m, vol 18 m (parfaite)

CA : 17 (+2 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 13

Attaques : dard (+0 corps à corps)

Dégâts : dard 1d4-4

Espace occupé/allonge : 75 cm x 75 cm/0 m

Attaques spéciales : projectile magique

Particularités : détection de l'invisibilité, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : For 3, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 15, Cha 6

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6, Sens de la nature +3

Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : régions chaudes ou tempérées

Organisation sociale : nuée (5-20)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-4 DV (taille TP), 5-6 DV (taille P)

Les guêpes de phase sont des insectes de 45 cm de long qui peuvent voir et attaquer les créatures invisibles et éthérées (pour ces dernières, sans avoir à franchir de barrière dimensionnelle). Elles attaquent rarement des créatures faisant trois catégories de taille de plus qu'elles ou plus sans être provoquées.

Comme des guêpes ordinaires, ces créatures forment des colonies importantes. Chaque colonie construit un nid faisant à peu près 3 mètres de diamètre à partir de « papier » que ses habitants fabriquent en mâchant du bois ou du papier et en le mélangeant avec leur propre salive. Il faut une très grande quantité de papier pour construire un nid, et les magiciens ou les bibliothécaires offrent régulièrement des primes pour les débarrasser d'une colonie voisine de guêpes de phase.

Bien qu'elles ne parlent pas, les guêpes de phase utilisent un système complexe de signaux pour communiquer au sein de leur ruche. Ce « langage des signes » semble fondé sur un ensemble d'odeurs, de postures et de trajectoires de vol.

COMBAT

Les guêpes de phases n'attaquent normalement que pour se défendre ou pour défendre leur ruche. Elles convergent vers les intrus en essaim, lancent leurs *projectiles magiques*, puis piquent de leur dard jusqu'à ce qu'elles puissent à nouveau utiliser leurs projectiles.

Projectile magique (Mag). Une guêpe de phase peut générer un effet similaire en tous points à un *projectile magique* (niveau de lanceur de sorts 3). Une fois qu'elle a utilisé ce pouvoir, elle doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir recommencer.



Détection de l'invisibilité (Mag). Une guêpe de phase produit constamment un effet similaire à un sort de *détection de l'invisibilité* (niveau de lanceur de sorts 3).

GUEULTAPIE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 8d10+24 (68 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m, nage 9 m

CA : 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16

Attaques : 2 tentacules (+11 corps à corps), morsure (+6 corps à corps)

Dégâts : tentacule 1d6+4, morsure 1d8+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+6), étreinte, piétinement (2d6+6), pouvoirs magiques

Particularités : odorat, réduction des dégâts (10/+1), RM 18, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 17, Int 3, Sag 12, Cha 16

Compétences : Discrétion +7⁺, Natation +12, Sens de la nature +3

Dons : Science de l'initiative, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : marécages chauds

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 9-16 DV (taille G), 17-24 DV (taille TG)

Les gueultapies attendent, tapies sous la surface dans les marais, les rivières aux courants lents et les lacs, qu'une proie potentielle s'approche de l'eau pour y boire. Pendant ces embuscades, ces monstres carnivores ressemblent alors à des morceaux de bois flottants, ce qui a causé la perte de nombreux aventuriers imprudents.

Ces terribles prédateurs des marais ont l'apparence d'un crocodile, si ce n'est pour les deux tentacules rugueux et vert orangé de chaque côté de leur gueule. Cette dernière est garnie d'une multitude de dents aiguisées comme des aiguilles.

Les gueultapies défendent leurs territoires avec acharnement, et elles attaquent sans hésitation tout autre prédateur qui se hasarde sur ceux-ci, y compris d'autres gueultapies. Si les circonstances fournissent à l'une d'entre elles plus de viande qu'elle ne peut en manger, elle permet cependant à d'autres créatures de son espèce de venir se nourrir à condition qu'elles repartent aussitôt après. Lorsqu'on les rencontre par deux, il s'agit d'un couple en pleine cour nuptiale.

COMBAT

Une gueultapie tente habituellement de saisir les créatures d'au moins deux catégories de taille plus petites qu'elle avec ses tentacules et de les forcer à rester sous l'eau jusqu'à ce qu'elles se noient. Contre les adversaires plus grands et à 12 mètres ou moins, elle utilise d'abord *lenteur*, puis charge sa victime à pleine vitesse, en espérant la piétiner avant de la saisir et de l'emmener sous l'eau. Une gueultapie n'attaque pas si elle ne peut atteindre son adversaire de ses tentacules ou avec une seule charge de 12 mètres. Les créatures plus grandes, ou plus dangereuses, se

rendent vite compte de la difficulté à poursuivre ce monstre, car il utilise ramollissement de la terre et de la pierre pour transformer le bord de l'eau en véritable piège de boue, et fuit à la nage ou utilise marche sur l'onde pour traverser un étang.

Constriction (Ext). Une gueulapapie peut écraser un adversaire qu'il agrippe, ce qui inflige 2d8+6 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si une gueulapapie réussit une attaque de tentacule contre une créature plus petite qu'elle d'au moins une catégorie de taille, elle inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +24, y compris un bonus racial de +8 sur les jets de lutte). Si elle réussit à assurer sa prise, elle inflige automatiquement ses dégâts de constriction dans le même round. La gueulapapie a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa tentacule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais elle n'est pas considérée comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, elle inflige ses dégâts de tentacule et de constriction chaque fois qu'elle réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. Lenteur, marche sur l'onde et ramollissement de la terre et de la pierre à volonté. Niveau de lanceur de sorts 5, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, une gueulapapie peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d6+6 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 18) pour réduire les dégâts de moitié.



Odorat (Ext). Une gueulapapie peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. * Une gueulapapie bénéficie d'un bonus de +20 aux jets de Discrétion lorsqu'elle est sous l'eau.

HOMME-YACK

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 5d8+10 (32 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 16 (-1 taille, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaques : bâton (+9 corps à corps) ; ou cimeterre à deux mains (+8 corps à corps)

Dégâts : bâton 1d6+6, cimeterre à deux mains 2d4+6/18-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : Fusion dans la chair

Particularités : contrôle de génie, utilisation des bâtons, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con 15, Int 14, Sag 15, Cha 14

Compétences : Connaissances (mystères) +10, Déguisement +10*, Langage secret +8, Premiers secours +6, Utilisation d'objets magiques +10

Dons : Arme de prédilection (bâton), Attaque en puissance, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : montagnes

Organisation sociale : solitaire, paire, troupeau (3-12, plus 1 chef de niveau 1-5, 1-2 esclaves humanoïdes ou géants par homme-yack) ou tribu (11-20, plus 1 chef de niveau 5-12, 1-2 lieutenants de niveau 1-5, 1-2 esclaves humanoïdes ou géants par homme-yack et une force de 10-40 esclaves combattants)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal, plus bâton (voir ci-dessous)

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

Comme leur nom l'indique, les hommes-yacks sont des yacks humanoïdes qui marchent sur leurs pattes arrière, s'habillent de vêtements précieux et pratiquent la magie. Ils sont légèrement plus petits que des minotaures mais à part une vague ressemblance, ces deux races n'ont pas grand chose en commun. Leur pelage fourni est entretenu et peigné avec soin et leurs cornes sont souvent décorées de glands ou couvertes d'argent. Ils aiment les bijoux et les vêtements de laine ou de soie.

Tous les hommes-yacks adultes portent des bâtons qui sont souvent magiques et ils possèdent généralement des cimeterres à deux mains (qu'ils peuvent tenir d'une seule main étant donné leur grande taille).

MC

Les hommes-yacks vivent sur des pics montagneux isolés et éloignés de tout, inaccessibles à tous si ce n'est aux plus endurcis des voyageurs et des explorateurs.

Les hommes-yacks parlent le commun.

COMBAT

La plupart des hommes-yacks se battent à l'aide de leurs cimenterres à deux mains ou leurs bâtons, qu'ils soient magiques ou ordinaires.

Fusion dans la chair (Mag). Une fois par jour, un homme-yack peut faire fusionner son propre corps dans celui d'un humanoïde ou d'un géant de taille P à G. En dehors des différences suivantes, ce pouvoir fonctionne comme un sort de *possession* à l'intensité augmentée au 9^e niveau (niveau de lanceur de sorts 20, jet de Volonté DD 21 pour annuler). Pour utiliser ce pouvoir, l'homme-yack doit toucher sa cible pendant 20 minutes sans interruption (les hommes-yacks attachent leurs victimes avant d'utiliser ce pouvoir). À la fin de cette période, la cible doit réussir un jet de Volonté pour rester consciente. Si le jet échoue, l'esprit de l'hôte s'engourdit et l'homme-yack obtient le contrôle. Il n'y a pas de « réceptacle » – l'homme-yack fusionne physiquement avec le corps de son hôte sans aucun intermédiaire. *Fusion dans la chair* s'arrête lorsqu'il est dissipé ou si son utilisateur décide d'y mettre un terme.

Ce pouvoir fonctionne uniquement sur les humains, les demi-orcs, les elfes, les nains et les créatures de type géant. L'homme-yack obtient toutes les connaissances, la mémoire, les compétences, les dons et les pouvoirs extraordinaires de son hôte, mais aucun de ses pouvoirs magiques ou surnaturels. Cependant, l'homme-yack conserve l'accès à ses propres pouvoirs magiques et surnaturels. La fusion ne laisse aucune aura magique (et un sort de *détection de la magie* ne la révèle pas), mais un sort de *vision lucide* permet de discerner la nature double de la victime.

Si le corps de l'hôte est tué, l'homme-yack meurt avec lui. La séparation des deux corps nécessite un temps deux fois moins long que la fusion (10 minutes). L'hôte reprend conscience 1d6 minutes après que la séparation est achevée.

Les seules personnes ayant une chance de se rendre compte de la supercherie sont celles qui connaissent personnellement l'hôte et seulement s'ils remportent un jet opposé de *Détection* contre le jet de *Déguisement* de l'homme-yack (qui dans ce cas représente le talent de ce dernier pour interpréter le rôle de la personne qu'il possède).

Contrôle de génie (Sur). Une fois par jour, un homme-yack peut convoquer et contrôler un jann d'alignement mauvais, mais il ne peut jamais avoir plus d'un jann sous son contrôle à un moment donné. Le jann convoqué est un esclave

sous la coupe de l'homme-yack jusqu'au second lever du soleil après la convocation. Les hommes-yacks sont haïs de tous les génies, mais pour d'antiques raisons qui ont été oubliées depuis longtemps, aucun génie ne peut attaquer un homme-yack. Les génies tentent parfois de contrecarrer les plans des hommes-yacks ou de les gêner de façon indirecte, mais même ainsi, ils tâchent d'être prudents, car ils savent que s'ils s'attirent l'animosité des hommes yacks, la vie des esclaves jann n'en deviendra que plus dure et le travail qu'on exige d'eux plus harassant.

Utilisation des bâtons (Ext). Un homme-yack peut utiliser n'importe quel bâton magique. Ce pouvoir fonctionne comme la compétence *Utilisation d'objet magique*, à la différence qu'il ne s'applique qu'aux bâtons magiques et qu'aucun jet de compétence n'est nécessaire. La chance qu'un homme-yack possède un bâton magique est égale à ses dés de vie x 5%.

LA SOCIÉTÉ DES HOMMES-YACKS

Les hommes-yacks s'installent dans des vallées de montagnes isolées, où ils fondent des royaumes qui sont protégés des pires périls envers la nature – des havres de verdure et de vie nichés entre la désolation de pics couverts de neige. Dans ces retraites apparemment idylliques, les hommes-yacks règnent sur leurs sujets humains, elfes ou nains avec une main de fer.

Les hommes-yacks, malgré l'étréouie de leur érudition et de leur culture, sont des seigneurs d'une noire malfaisance. Ils ne se soucient de leurs misérables sujets que dans le sens où un serf vivant est plus efficace qu'un serf mort et qu'il est plus facile de conserver ses serfs vivants que de travailler soi-même.

Les étrangers qui tombent sur une enclave d'hommes-yacks sont souvent agréablement surpris de trouver ce qui semble être une société utopique dissimulée dans les montagnes. Les hommes-yacks font tout leur possible pour conserver cette illusion jusqu'à ce que les étrangers puissent être désarmés et réduits en esclavage.

Leurs cités sont peuplées de plusieurs milliers d'hommes-yacks et de cinq à six fois plus d'esclaves. Une cité est entourée d'enclaves plus petites et d'avant-postes de la tribu.

PERSONNAGES HOMMES-YACK

La classe de prédilection d'un personnage homme yack est l'ensorcelleur. La plupart des chefs hommes-yacks sont des ensorceleurs ou des ensorceleurs/prêtres. Les prêtres hommes yacks vénèrent souvent des dieux chaotiques mauvais et ont alors accès aux domaines de la Duperie et du Mal.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage homme-yack est égal à son niveau de classe global + 7. Par exemple, un ensorceleur homme-yack de niveau 1 a un NPE de 8 et est équivalent à un personnage de niveau 8.



	Horreur d'électrum Créature artificielle de taille P	Horreur d'or Créature artificielle de taille P
Dés de vie :	4d10 (22 pv)	8d10 (44 pv)
Initiative :	+2	+2
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m
CA :	19 (+1 taille, +1 Dex, +7 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18	22 (+1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 20
Attaques :	scie (+5 corps à corps) ; ou jet de dard (+5 distance)	scie (+9 corps à corps)
Dégâts :	scie 1d8+1, jet de dard 2d4+1	scie 1d10+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	éclair
Particularités :	créature artificielle, esprit commun, immunité contre l'électricité, RM 17, vulnérabilité à la magie	créature artificielle, esprit commun, immunité contre l'électricité, RM 18, vulnérabilité à la magie
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +1, Vol +3	Réf +4, Vig +2, Vol +5
Caractéristiques :	For 12, Dex 13, Con —, Int 5, Sag 14, Cha 5	For 14, Dex 15, Con —, Int 9, Sag 16, Cha 11
Dons :	Tir à bout portant (S), Tir de précision (S)	Attaque en puissance (S), Destruction d'armes (S), Enchaînement (S)
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	paire ou composant (3-8)	module (1-2, plus 3-12 horreurs d'électrum)
Facteur de puissance :	4	5
Trésor :	50% de pièces, 50% de biens précieux (gemmes uniquement)	50% de pièces, 50% de biens précieux (gemmes uniquement)
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	—	—
	Horreur de platine Créature artificielle de taille P	Horreur d'adamantium Créature artificielle de taille P
Dés de vie :	12d10 (63 pv)	16d10 (88 pv)
Initiative :	+3	+8
Vitesse de déplacement :	12 m	15 m
CA :	25 (+1 taille, +3 Dex, +11 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 22	28 (+1 taille, +4 Dex, +13 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 24
Attaques :	scie (+13 corps à corps)	scie (+18 corps à corps)
Dégâts :	scie 1d12+4	scie 2d10+7
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	éclair	pouvoirs magiques
Particularités :	créature artificielle, esprit commun, immunité contre l'électricité, RM 20, vulnérabilité à la magie	créature artificielle, esprit commun, immunité contre l'électricité, RM 22, vulnérabilité à la magie
Jets de sauvegarde :	Réf +7, Vig +4, Vol +9	Réf +9, Vig +5, Vol +12
Caractéristiques :	For 16, Dex 17, Con —, Int 13, Sag 20, Cha 15	For 20, Dex 19, Con —, Int 17, Sag 24, Cha 21
Dons :	Attaque en puissance (S), Destruction d'armes (S), Enchaînement (S), Succession d'enchaînements (S)	Attaque en puissance (S), Destruction d'armes (S), Enchaînement (S), Science de l'initiative (S), Succession d'enchaînements (S)
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	séries (1, plus 1-2 horreurs d'or et 4-16 horreurs d'électrum)	assemblée (1, plus 1-2 horreurs de platine et 3-4 horreurs d'or et 5-20 horreurs d'électrum)
Facteur de puissance :	7	9
Trésor :	50% de pièces, 50% de biens précieux (gemmes uniquement)	50% de pièces, 50% de biens précieux (gemmes uniquement)
Alignement :	toujours loyal mauvais	toujours loyal mauvais
Évolution possible :	—	—

Les horreurs mécaniques sont des créatures artificielles intelligentes et arachnides qui vivent au sein d'une collectivité hiérarchisée. Elles n'existent que pour déchiqueter des mondes entiers et en collecter les métaux qu'elles vont utiliser pour produire

d'autres horreurs. Ces activités amènent les horreurs mécaniques dans des zones où l'on peut trouver du métal, depuis les mines souterraines jusqu'aux terres civilisées où le processus de fabrication du métal est souvent déjà connu. Les horreurs mécaniques

ignorent les créatures non mécaniques sauf si de tels êtres semblent un danger ou possèdent de façon évidente du métal. Les recherches des horreurs sont méthodiques et efficaces, le résultat étant la destruction de quasiment tout sur leur passage. Une armée d'horreurs peut dévaster une nation entière en quelques semaines.

Une horreur mécanique ressemble à une araignée mécanique à quatre pattes avec un corps d'un diamètre de 60 cm. Elle est constituée d'un métal de base, comme du fer, et couverte d'une fine patine de métal précieux ou semi-précieux. Une grosse gemme est enchâssée dans le front de la créature.

Une simple scie aiguisée est située à l'avant de la tête, là où devrait se trouver normalement la bouche. Les plus puissantes des horreurs mécaniques sont conçues avec plus de fantaisie et sont d'avantage décorées que leurs inférieures. Des horreurs mécaniques servantes recouvertes d'une patine de métal moins précieuse sont connues mais elles servent dans la hiérarchie en tant que travailleuses.

Les horreurs mécaniques communiquent avec leur propre langage à base de sons mécaniques. L'esprit commun qu'elles partagent leur permet des communications instantanées avec des horreurs solitaires à une distance de 15 km les unes des autres.

La logique nous dit que si ces horreurs sont des êtres mécaniques, quelqu'un ou quelque chose doit les avoir créées. Ce qui est arrivé à ces êtres est un mystère. Certains sages émettent l'hypothèse que les horreurs d'adamantine se rebellèrent et tuèrent leur créateur. Ensuite elles imaginèrent les autres types d'horreurs mécaniques pour leur servir d'armée.

COMBAT

Les horreurs mécaniques attaquent leurs adversaires avec une précision calculée et impitoyable. Les horreurs inférieures suivent les ordres de leurs supérieurs avec une loyauté absolue, combattant jusqu'à la mort si on le leur commande. En bataille, les horreurs mécaniques fourmillent autour de leurs ennemis, les faisant tomber petit à petit et appelant des renforts. L'armement d'une horreur mécanique fait partie intégrante de son être. Du coup, elle ne peut être désarmée. Quand elle meurt, la gemme enchâssée sur son front se désintègre et son corps fusionne en une masse de métal mélangé.

Toutes les horreurs mécaniques ont les caractéristiques suivantes.

Créature artificielle. Une horreur mécanique est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie,

l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Elle ne peut guérir naturellement, mais peut être réparée. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une horreur mécanique possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Esprit commun (Ext). Toutes les horreurs mécaniques dans un rayon de 15 km autour d'une horreur d'or, de platine ou d'adamantine sont en communication constante. Si l'une d'elles est avertie d'un danger particulier, toutes le sont. Au sein d'un groupe, il suffit qu'une seule ne soit pas prise au dépourvu pour qu'aucune ne le soit. De même, il faut toutes les prendre en tenaille pour que la manœuvre fonctionne.

Vulnérabilité à la magie (Ext). Une horreur mécanique est vulnérable au sort fracassement, qui la rend aveugle pendant 1d4+1 rounds.

HORREUR D'ÉLECTRUM

Les horreurs d'électrum sont les troupes de choc dans la collectivité des horreurs mécaniques. Elles sont envoyées pour repérer des zones, évaluer une résistance potentielle et venir à bout de n'importe quelle opposition.

Combat

Les horreurs d'électrum avancent au combat en lignes de bataille très précises, chaque horreur étant espacée des autres par 3 mètres de part et d'autre. Elles ouvrent le feu avec une volée de dards sous pression. Plutôt que d'aller au corps à corps avec l'ennemi, certaines continuent à propulser des dards à ceux des adversaires qu'elles perçoivent comme des lanceurs de sort ou ceux qui utilisent des armes à distance. Les autres tranchent les opposants les plus proches à l'aide de leurs scies aiguisées comme des rasoirs. Après la bataille, d'autres horreurs d'électrum parcourent la zone, récupérant leurs compagnons tombés et toutes les armes abandonnées en vue de les fondre et de fabriquer de nouvelles horreurs.

HORREUR D'OR

Les horreurs d'or sont les commandants des armées d'horreurs mécaniques. Elles supervisent les horreurs d'électrum ainsi que les autres horreurs inférieures, s'assurant que les ordres des supérieurs sont respectés.



HORREUR MÉCANIQUE

Combat

Les horreurs d'or combattent de derrière les lignes de gardes d'électrum, lançant des éclairs sur leurs ennemis. Au corps à corps, les horreurs d'or attaquent les armes de leurs adversaires pour les détruire. Contre les armes et les objets magiques, la scie aiguisée d'une horreur d'or fonctionne comme une arme +2.

Éclair (Mag). Une fois tous les 2 rounds, le monstre peut générer un éclair large de 1,50 mètre et long de 12 mètres qui inflige 6d6 points de dégâts. Un jet réussi de Réflexes (DD 13) divise les dégâts par 2.

HORREUR DE PLATINE

Les horreurs de platine sont les généraux et les gouverneurs de toutes les horreurs mécaniques inférieures. Ce sont elles qui identifient les cibles, imaginent des stratégies et décident comment déployer au mieux les autres horreurs pour arriver à leur but.

Combat

En combat, les horreurs de platine lancent leurs éclairs sur leurs opposant avant d'aller au corps à corps. Au contact, elles utilisent leurs scies aiguisées pour détruire les armes et armures de leurs adversaires. Contre les armes et les objets magiques, la scie aiguisée d'une horreur de platine fonctionne comme une arme +3.

Éclair (Mag). L'éclair d'une horreur de platine produit un éclair plus puissant que celui émis par une horreur d'or. Une fois tous les 2 rounds, l'horreur de platine peut générer un éclair large de 1,50 mètre et long de 24 mètres qui inflige 12d6 points de dégâts d'électricité. Un jet réussi de Réflexes (DD 15) divise les dégâts par deux.

HORREUR D'ADAMANTIUM

Une horreur d'adamantium est le chef suprême d'une collectivité entière d'horreurs mécaniques. On croit qu'il n'en existe qu'une.

L'horreur d'adamantium dirige la récupération du métal et la création de nouvelles horreurs. Elle décide seule des nouvelles horreurs à fabriquer et contrôle donc la composition de la collectivité. Une horreur d'adamantium garde le secret de l'animation des corps des horreurs nouvellement construites.

Les motivations d'une horreur d'adamantium, quant à la politique agressive d'expansion de la collectivité, sont inconnues. Certains sages spéculent autour d'efforts en vue de détruire une culture rivale. D'autres clament qu'une chose vivante tend simplement à se reproduire. Peu importe ses motifs, la créature est passée maîtresse dans l'art de détruire d'autres civilisations.

Combat

Une horreur d'adamantium dévaste ses adversaires à distance avec ses pouvoirs magiques. Au corps à corps, elle découpe ses ennemis avec sa scie aiguisée. Contre les armes et les objets magiques, la scie aiguisée d'une horreur d'adamantium fonctionne comme une arme +5.

Pouvoirs magiques. Désintégration, disjonction de Mondenkainen et implosion à volonté. Niveau de lanceur de sorts 14, jets de sauvegarde DD 15+ niveau de sort.

IMMOTH

Élémentaire (Air, froid, Eau) de taille G

Dés de vic : 10d8+40 (85 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 9 m (parfaite), nage 9 m

CA : 18 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle), contact 12 pris au dépourvu 15

Attaques : 2 griffes (+10 corps à corps), queue (+5 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d4+4 et 1d6 de froid, queue 1d6+2 et 1d6 de froid et poison

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : runes de glace, sorts, venin

Particularités : créature du froid, élémentaire, immunités, marche sur la glace, réduction des dégâts (5/+1), RM 23

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 19, Int 14, Sag 13, Cha 21

Compétences : Détection +12, Discrétion +11, Escalade +12, Natation +12, Saut +13

Dons : Attaque en puissance, Attaque réflexes, Enchaînement

Milieu naturel/climat : régions froides

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

Les immoths sont originaires des régions les plus froides des plans élémentaires de l'Air et de l'Eau, même si leur soif de connaissances les pousse à se rendre sur bien d'autres plans d'existence. On les trouve d'ordinaire dans les régions glacées et inhospitalières. Les immoths sont des créatures solitaires, mais restent en contact avec leurs semblables, avec qui ils partagent les secrets qu'ils ont recueillis et s'entraident lorsque cela est nécessaire.

Un immoth a l'apparence d'un géant à la peau miroitante d'environ 2,40 mètres de haut qui aurait été taillé dans un bloc dense de glace translucide. Il ressemble à un énorme nain barbu armé de griffes de glace et pourvu d'une longue queue cristalline. La créature se couvre le corps de pépites de glace enchantées ressemblant à des pierres précieuses et appelées *runes de glace*.

Les immoths semblent très curieux de toutes les formes de vie, de même que des pouvoirs de magie profane et divine, mais d'une façon générale, tout les intéresse. Ils échangent des informations avec les êtres doués d'intelligence, mais n'ont aucun scrupule à



prendre ce qui les intéresse pour la forme si des méthodes plus pacifiques ont échoué. Ils collectent inlassablement les connaissances et les conservent jalousement dans des bibliothèques glacées.

Les êtres qui visitent les différents plans d'existence colportent une légende qui expliquerait pourquoi les immoths sont si avides de connaissances. Selon ce récit, il y a très longtemps de ça, un puissant ensorceleur devenu fou tenta de s'attacher les services d'élémentaires. Ceux-ci refusèrent et l'ensorceleur les châtia en leur jetant une abominable malédiction : ils devraient désormais chercher et rassembler les mots utilisés dans la malédiction et les rapporter sur leur plan d'origine – un endroit appelé la montagne du dernier hiver dans cette légende. Toujours selon ce récit, cet endroit est si froid que les mots qui y sont prononcés gèlent dans les airs et retombent au sol. Les élémentaires maudits qui vivaient à cet endroit adoptèrent de nouvelles formes et devinrent les créatures connues aujourd'hui sous le nom d'immoths. Ils commencèrent ensuite à explorer d'autres plans d'existence afin de retrouver les mots utilisés par l'ensorceleur.

Cette légende conforte la théorie largement admise selon laquelle les immoths croient que les mots eux-mêmes sont une source de pouvoir (le fait que certains sorts aient des composantes verbales renforce encore cette idée). Et même si les raisons exactes de leur quête scrupuleuse de connaissances restent inexplicables, il est clair que ces créatures accordent du prix aux mots en eux-mêmes et pas seulement pour le savoir qu'ils permettent de transmettre.

Les immoths dévorent toutes sortes d'êtres vivants, se nourrissant plus de leur essence vitale que de leurs chairs – même s'ils absorbent ces dernières. On ignore tout du mode de reproduction des immoths, si d'aventure ils en ont un.

Les immoth parlent l'aquatique, l'aérien et le commun.

COMBAT

Avant de se lancer au combat, un immoth jette des sorts choisis pour renforcer ses capacités physiques et défensives. Au corps à corps, il immobilise autant d'adversaires que possible au moyen de son poison, qu'il inocule avec sa queue, et utilise les pouvoirs magiques liés à ses runes pour venir à bout de toute menace sérieuse. La plupart des immoths préfèrent les runes dont les pouvoirs font souffrir ou affaiblissent leurs adversaires. Quand ils sont confrontés à une menace sérieuse, ces monstres fuient en escaladant une paroi de glace proche, puis, profitant de la supériorité de leur position, lancent des sorts infligeant des points de dégâts afin de dissuader leurs adversaires de tenter de les suivre.

Runes de glace (Mag). Un immoth peut inscrire tout sort qu'il a préparé sur une pépite de glace. La créature peut ensuite, par une action libre, activer le sort ainsi enfermé dans une rune de glace. Une rune de glace conserve ses pouvoirs magiques jusqu'à ce qu'elle soit déclenchée par l'immoth. Chaque immoth a au moins 3d4+2 runes de glace enchâssées sur le corps. Certains se demandent si ce pouvoir n'est pas susceptible de donner du crédit à la légende décrivant les mots gelés de la montagne du dernier hiver.

Sorts. Un immoth lance des sorts profanes comme un ensorceleur du niveau 12 (peut lancer 6/8/7/7/6/3 ; sorts connus 9/5/5/4/3/2/1 ; jet de sauvegarde DD 15 + niveau de sort). Il ne peut lancer de sorts du registre du feu.

Venin (Ext). Un immoth inocule son venin glacé (jet de Vigueur contre un DD de 19) lors de chaque attaque de queue réussie. L'effet initial est une paralysie (1d6+2 rounds) et l'effet

secondaire une diminution permanente d'un point d'Intelligence par round de paralysie.

Créature du froid (Ext). Les immoths sont immunisés contre le froid, mais le feu leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié et un échec, par des dégâts doublés.

Élémentaire (Ext). Les immoths sont immunisés contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Ils ignorent les coups critiques et ne peuvent être pris en tenaille. Ils ne peuvent être rappelés à la vie ou ressuscités. Ils bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Immunités (Ext). Du fait de la densité de leur corps cristallin, les immoths ne subissent que des demi-dégâts lorsqu'ils sont touchés par des armes perforantes et tranchantes.

Marche sur la glace (Ext). Ce pouvoir a les mêmes effets que le sort *patte d'araignée*, à la différence près qu'il s'applique à toutes les surfaces couvertes de glace et qu'il fait effet en permanence.

IXITXACHITL

Cette créature aquatique ressemble beaucoup à une raie – et, de fait, de nombreux aventuriers ont pris l'une pour l'autre. La principale différence entre les deux créatures, c'est que la raie est une créature simple et inoffensive alors que les ixitxachitls sont intelligents, organisés et malfaisants.



	Ixitxachitl commun
	Aberration (aquatique) de taille P
Dés de vie :	1d8+1 (5 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	nage 9 m
CA :	16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaques :	morsure (+2 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d6+1
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	
Particularités :	vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques :	For 12, Dex 16, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 7
Compétences :	Acrobaties +7, Connaissances (nature) +5, Détection +5, Discrétion +11, Natation +9, Perception auditive +5, Sens de l'orientation +5
Dons :	Esquive

Milieu naturel/climat :	milieu aquatique chaud
Organisation sociale :	solitaire, paire, groupe (5-12, plus 1 prêtre du niveau 2) ou banc (10-100, plus 5 prêtres du niveau 2, 2 prêtres du niveau 5 et 20-200 esclaves)
Facteur de puissance :	1
Trésor :	pas de pièces, pas de biens précieux, objets magiques (x2) (uniquement des objets qu'elle peut porter)
Alignement :	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	par la classe de personnage

Ces créatures bâtissent leur repaire en creusant des labyrinthes déconcertants dans les récifs coralliens. Depuis ces camps retranchés, elles mènent la guerre aux sahuagins, aux locathahs, aux hommes-poissons, aux êtres humains installés sur les côtes et, de façon plus générale, à toute créature douée d'intelligence qui empiète sur leur territoire. Les ixitxachitls ont tendance à traiter leur repaire aussi mal que leurs ennemis, mais le nettoient de toute faune et toute flore avant de s'en constituer un nouveau, dans un récif encore intact.

Les représentants de toutes les races sous-marines méprisent les ixitxachitls du fait de la rapacité de leur mode de vie, leurs agressions et l'habitude qu'ils ont de réduire les prisonniers qu'ils font en esclavage. Une grande colonie de ces créatures comprend souvent deux fois plus d'esclaves que d'ixitxachitls. On peut trouver toutes les créatures capables de survivre sous l'eau dans les rangs des esclaves présents dans un repaire d'ixitxachitls, dont des nixies, des gargouilles et même des humains ou des elfes détenteurs d'objets magiques leur permettant de respirer sous l'eau.

IXITXACHITL COMMUN

Comme la raie manta, l'ixitxachitl commun a le dos marron uni ou noir, le ventre plus clair et une longue queue. Mais la ressemblance s'arrête là. La grande gueule de la créature est hérissée de dents triangulaires qui sont tranchantes comme des rasoirs et son regard brûle d'une lueur d'intelligence cruelle.

Combat

Isolé, un ixitxachitl reste faible. Ces créatures attaquent donc rarement, sauf lorsqu'elles ont l'avantage du nombre ou la possibilité

	Ixitxachitl vampire
	Aberration (aquatique) de taille P
Dés de vie :	2d8+2 (11 pv)
Initiative :	+3
Vitesse de déplacement :	nage 9 m
CA :	16 (+1 taille, +3 Dex, +2 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 13
Attaques :	morsure (+3 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d6+1 et absorption d'énergie
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	absorption d'énergie
Particularités :	guérison accélérée (5), vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +1, Vol +4
Caractéristiques :	For 12, Dex 16, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 7
Compétences :	Acrobaties +7, Connaissances (nature) +5, Détection +6, Discrétion +11, Natation +9, Perception auditive +6, Sens de l'orientation +5
Dons :	Esquive

Milieu naturel/climat :	milieu aquatique chaud
Organisation sociale :	solitaire, paire, groupe (1-2, plus 5 12 ixitxachitls communs et un prêtre du niveau 2) ou banc (1-2 plus 10-100 ixitxachitls communs, 5 prêtres du niveau 2, 2 prêtres du niveau 5 et 20 200 esclaves)
Facteur de puissance :	3
Trésor :	pas de pièces, pas de biens précieux, objets magiques (x2) (ni armes, ni potions, ni parchemins)
Alignement :	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	3-4 DV (taille P), 5-6 DV (taille M), 7-8 DV (taille G) ou par la classe de personnage

de prendre leur ennemi par surprise. On sait qu'elles se dissimulent dans le sable et les dépôts organiques qui tapissent le fond des océans, attendant qu'un ennemi passe à leur portée pour bondir.

IXITXACHITL VAMPIRE

Les ixitxachitls vampires ne sont pas des morts-vivants, même s'ils ont plusieurs caractéristiques en commun avec les vampires, comme leurs longues canines et leur faculté à absorber l'énergie de leurs proies. Ces créatures sont immunisées contre les tentatives de renvoi, mais ne possèdent pas les caractéristiques des morts-vivants. Les groupes d'ixitxachitls communs sont généralement menés par un ixitxachitl vampire.

Combat

Les ixitxachitls vampires préfèrent rester en arrière, cachés, et laisser leurs subordonnés combattre tandis qu'ils évaluent l'adversaire. Si le combat tourne en leur faveur, ils se jettent dans la mêlée et s'en prennent aux cibles faciles. Si l'issue de l'affrontement est incertaine, ils tentent d'épauler leurs subordonnés qui affrontent les adversaires qui semblent les plus dangereux.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature touchée par un ixitxachitl vampirique reçoit un niveau négatif. Chaque niveau négatif ainsi infligé permet à l'ixitxachitl vampire de récupérer cinq points de dégâts. S'il récupère plus de points de dégâts qu'il n'en a perdu, le surplus se transforme en points de vie temporaires. Si les niveaux négatifs n'ont pas été annulés dans un délai de vingt-quatre heures (au moyen d'un sort tel que *restauration*), l'adversaire concerné doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour

les faire disparaître (on utilise le modificateur à la Constitution et non au Charisme de l'ixitxachtli pour déterminer le DD de ce jet). En cas d'échec, l'adversaire concerné perd un niveau (ou DV).

Guérison accélérée (Ext). Un itxachtli vampire regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

LA SOCIÉTÉ DES IXITXACHITLS

Si on les rencontre de temps à autre dans les cours d'eau qui se jettent dans la mer, la grande majorité des itxachtli vivent dans les eaux peu profondes des océans ou les récifs coralliens. Une fois l'endroit où ils vont établir leur repaire déterminé, ils laissent leurs esclaves s'occuper de le creuser. Chaque groupe d'ixitxachtli est dirigé par un individu particulièrement puissant (d'ordinaire un prêtre ou un itxachtli vampire) qui s'impose par l'intimidation.

PERSONNAGES IXITXACHITLS

Certains itxachtli sont des prêtres très compétents, généralement au service d'une divinité chaotique (et ayant accès aux sorts des domaines du Chaos et du Mal), mais parfois ils servent spécifiquement Erythnul. La classe de prédilection des itxachtli est celle de prêtre.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un itxachtli commun est égal à son niveau de classe global + 2. Par exemple, un itxachtli commun prêtre du niveau 1 a un NPE de 3 et est équivalent à un personnage du niveau 3.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un itxachtli vampire est égal à son niveau de classe global + 5. Par exemple, un itxachtli vampire prêtre du niveau 1 a un NPE de 5 et est équivalent à un personnage du niveau 3.



JAHJ

Mort-vivant (intangible) de taille TP

Dés de vie : 25d12 (162 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : vol 18 m (parfaite)

CA : 16 (+2 taille, +4 parade), contact 16, pris au dépourvu 16

Attaques : contact intangible (14 contact au corps à corps)

Dégâts : contact intangible 1d3 et affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme

Espace occupé/allonge : 0,75 m x 0,75 m/0 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Charisme, diminution permanente de Charisme, domination

Particularités : intangible, mort-vivant, RM 27, substitution de Charisme

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +18

Caractéristiques : For -, Dex 11, Con -, Int 15, Sag 15, Cha 18

Compétences : Acrobaties +15, Bluff +9, Détection +14, Diplomatie +16, Discrétion +18, Équilibre +2, Évasion +15, Fouille +12, Intimidation +6, Perception auditive +14, Psychologie +12, Saut +2

Dons : Attaque en vol, Combat en aveugle, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide, Pouvoir renforcé (domination), Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire ou culte (1, plus un hôte du niveau 14 et 4-20 adeptes du niveau 7)

Facteur de puissance : 16

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : 26-50 DV (taille TP)

Le jahl est un mort-vivant intangible né de désirs inassouvis. Il s'en prend à ses proies en les dominant au moyen de ses pouvoirs magiques.

Le jahl apparaît sous la forme d'une image fantomatique d'un ver au corps serpentin couvert d'écailles et doté de trois faces allongées.

On le trouve normalement enroulé autour de la gorge ou de la poitrine de la créature qu'il a choisie comme hôte.

Le jahl préfère agir en manipulant son hôte, quitte à ce qu'on blâme ce dernier pour les éventuels excès commis. Dès qu'il a un hôte, le jahl commence à se constituer un groupe d'adeptes totalement soumis, qui vont former le noyau dur d'un culte débauché voué à la vénération de la créature. Le jahl se repaît du Charisme de ces adeptes, les encourageant sans cesse à de nouveaux excès épicuriens.

COMBAT

On rencontre parfois des jahls solitaires, mais la plupart du temps ils disposent de nombreux esclaves dans les environs. Lorsqu'on les rencontre seuls, la créature choisit l'individu ayant l'apparence la plus charmante pour être son hôte. Si elle parvient à dominer cet individu, elle absorbe son Charisme et le remplace par le sien.

Affaiblissement temporaire de Charisme (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de contact intangible du jahl subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme (le double en cas de coup critique). Le jahl récupère cinq points de vie (le double en cas de coup critique) quand il affaiblit ainsi un adversaire.

Diminution permanente de Charisme (Sur). Chaque jour, l'hôte du jahl (le cas échéant) doit réussir un jet de Vigueur (DD 26) pour ne pas subir une diminution permanente de 1d3 points de Charisme. Le jahl récupère cinq points de vie lorsqu'il réduit ainsi le Charisme de son hôte, et s'il est déjà à son maximum, le surplus se transforme en points de vie temporaires.

Domination (Mag). Un jahi peut lancer le sort *domination* jusqu'à quatre fois par jour (niveau de lanceur de sorts 20, jet de sauvegarde DD 20).

Intangible. Un jahi ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou résulte d'un effet de force). Un jahi peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Un jahi se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de jets de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Le jahi est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un jahi ne peut être rappelé à la vie : il ne peut être ressuscité que s'il est consentant. Il bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Substitution de Charisme (Ext). Après avoir amené la valeur de Charisme de son hôte à zéro, un jahi peut automatiquement adhérer à la créature concernée (d'ordinaire en s'enroulant autour de sa gorge ou de sa poitrine) et remplacer le Charisme diminué par le sien. La créature ainsi dominée utilise la valeur de Charisme du jahi pour faire tous ses jets dépendant de cette caractéristique. Cette domination dure tant que l'hôte et le jahi sont en contact physique. Lorsqu'un jahi est en danger grave ou décide de choisir un autre hôte, il se détache et fait perdre le bénéfice de sa valeur de Charisme à son hôte. La valeur de Charisme de l'hôte du jahi tombe alors à 0 et ce dernier sombre dans l'inconscience jusqu'à ce qu'il récupère au moins un point de Charisme.

JUGURNAUTE

Créature artificielle de taille TG

Dés de vie : 18d10 (99 pv)

Initiative : -4

Vitesse de déplacement : 3 m

CA : 29 (-2 taille, -4 Dex, +25 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 29

Attaques : 6 coups (+21 corps à corps)

Dégâts : coup 2d6+10

Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m

Attaques spéciales : étreinte, pouvoirs magiques, pulvérisation (10d10+20)

Particularités : créature artificielle, guérison accélérée (10), immunités, réduction des dégâts (20/+2), RM 36, vision à 360°

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +8

Caractéristiques : For 31, Dex 3, Con —, Int —, Sag 15, Cha 16

Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-32 DV (taille TG), 33-54 DV (taille Gig)

Le jugurnaute est un monstre de pierre que l'on utilise comme machine de guerre. Qu'il soit employé pour affaiblir un dispositif défensif avant une invasion ou comme moyen de défense, le jugurnaute combine des dimensions et des pouvoirs magiques dévastateurs, qui font de lui un adversaire d'une grande puissance et que quasiment rien ne peut arrêter.

Le jugurnaute prend l'apparence d'une construction de pierre de forme cubique ou sphérique perchée au sommet de larges rouleaux de pierre. De chaque côté, trois robustes bras de pierre sont visibles. Les parois du jugurnaute sont souvent décorées de gravures terrifiantes et d'atroces symboles peints, ce qui rend sa simple vue difficile à supporter. De temps en temps, un jugurnaute est doté d'une cache intérieure qui peut accueillir en toute sécurité jusqu'à deux créatures de taille moyenne.

COMBAT

Le jugurnaute combat en roulant doucement devant lui, réduisant ainsi en poussière tout ce qui se trouve sur son chemin. Ceux qui parviennent à éviter les rouleaux de cette machine de guerre doivent ensuite échapper à ses redoutables poings de pierre grâce auxquels la créature essaiera de les pousser de nouveau sous les rouleaux. Contre les adversaires en fuite, le jugurnaute utilise des pouvoirs magiques qui entravent ou empêchent tout mouvement, puis change de direction pour les écraser une fois immobilisés. Un jugurnaute ne s'arrête que pour changer de direction ou lorsque sa route est bloquée par un obstacle insurmontable. La créature n'utilise pas uniquement le pouvoir *mur de force* pour stopper ses adversaires en fuite, mais également pour faire apparaître des ponts au-dessus de rivières et de failles afin de pouvoir continuer de faire la chasse à ses adversaires.

Étreinte (Ext). Si un jugurnaute réussit une attaque de coup contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +31). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir de pousser son adversaire sous ses rouleaux au cours du prochain round, lui infligeant automatiquement les dégâts liés à son pouvoir de pulvérisation. Le jugurnaute a également le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement ses bras pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. *Cage de force*, *graisse*, *immobilisation de monstre*, *lenteur*, *mur de force*, *projectile magique* et *toile d'araignée* à volonté. Niveau de lanceur de sorts 18, jet de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Pulvérisation (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un jugurnaute peut littéralement rouler sur des adversaires d'au moins une catégorie de taille plus petits que lui. Cette attaque inflige 10d10+20 points de dégâts contondants. Un adversaire pulvérisé peut tenter soit une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit un jet de *Réflexes* (DD 23) pour réduire les dégâts de moitié. En cas de réussite, l'adversaire du jugurnaute a été repoussé en arrière ou de côté (au choix de la cible) tandis que la créature continue d'avancer.

Vision à 360° (Ext). Le jugurnaute peut voir dans toutes les directions en même temps. Ce pouvoir le fait bénéficier d'un bonus racial de +4 sur ses jets de *Détection* et de *Fouille* et l'empêche de pouvoir être pris en tenaille.

Créature artificielle. Le jugurnaute

est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être rappelé à la vie ni ressuscité. Un bénéfice de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Guérison accélérée

(Ext). Un jugurnaute regagne les points de vie perdus au rythme de 10 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Immunités. Les jugurnauts sont immunisés contre l'acide, l'électricité et le feu.



Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : aura de terreur, étourdissement, rugissement

Particularités : immunité contre les enchantements, métamorphose, réduction des dégâts (20/+2), résistance au feu (20), vision dans le noir (18 m), vulnérabilité à la lumière du soleil

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For 28, Dex 15, Con 20, Int 12, Sag 11, Cha 15

Compétences : Déguisement +12*, Détection +8, Escalade +17, Intimidation +10, Perception auditive +8, Saut +17

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Talent (Déguisement)

Milieu naturel/climat : forêts tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 17-32 DV (taille Gig), 33-48 DV (taille C)

Lorsque vient la nuit, les habitants des villages racontent souvent l'histoire du julajimus à leurs enfants. Ce récit met en scène un enfant qui adopte un adorable petit animal malgré les avertissements répétés de ses parents qui lui disent que la maison n'est pas assez grande pour l'accueillir ou qu'ils n'ont pas assez de nourriture pour une bouche supplémentaire. À la fin de l'histoire, l'enfant désobéissant cache l'animal qui se transforme en un julajimus au cours d'une nuit et dévore son petit maître. De fait, le mot « julajimus » est une déformation de l'antique expression « julaji molus », qui signifie « dévoreur d'enfants ». D'anciens écrits indiquent que ce sont les membres d'un culte maléfique qui se sont servis de prisonniers humains pour donner vie au premier julajimus.

Le julajimus ressemble à un énorme haboutin mesurant environ 5,50 mètres de haut. Ses longs bras musculeux présentent quatre articulations complètes. La créature est couverte d'une fourrure bleu foncé ou noire et a une queue reptilienne de couleur bleue. La créature a une gueule immense, disproportionnée par rapport à la taille de sa face, et hérissée de dents acérées longues comme des cimenterres.

Les julajimus ont un sens aigu du territoire et n'acceptent la compagnie d'un de leurs semblables que pour se reproduire, ce qui n'arrive qu'une fois tous les dix ans. La présence d'un julajimus dans une région donnée a un effet curieux sur la faune environnante : les animaux deviennent subitement plus agressifs qu'en temps ordinaire. La créature n'a pas peur de l'homme et les lumières d'un village qui brillent dans la nuit peuvent

JULAJIMUS

Aberration de taille TG

Dés de vie : 16d8+80 (152 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 22 (-2 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20

Attaques : morsure (+19 corps à corps), 2 griffes (+14 corps à corps)

Dégâts : morsure 3d10+9, griffes 3d8+4

exciter la curiosité d'un julajimus curieux et le pousser à découvrir de quoi il s'agit.

Les julajimus parlent le commun.

COMBAT

Le julajimus prend beaucoup de plaisir à mastiquer les chairs de ses proies et commence donc toujours à les attaquer en essayant de mordre, puis se sert ensuite de ses griffes pour les déchiqueter. Malgré sa taille, le julajimus est rapide et peut facilement rattraper la plupart des proies.

Aura de terreur (Sur). Il émane du julajimus une aura de terreur qui peut glace les sangs du guerrier le plus brave. Toute créature vivante se trouvant à moins de 6 mètres d'un julajimus doit réussir un jet de Volonté (DD 20) pour ne pas être effrayée. Celles qui le réussissent sont immunisées contre les effets de ce pouvoir pendant vingt-quatre heures. Une créature effrayée peut effectuer un nouveau jet de Volonté à chaque tour contre le même DD. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Étourdissement (Sur). Si un julajimus obtient un critique lors d'une attaque de griffes, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) pour ne pas être étourdi pendant 1d4 rounds par la puissance du coup reçu. Une créature étourdie ne peut pas agir et perd, s'il y a lieu, son bonus de Dextérité à la CA ; ses adversaires bénéficient qui plus est d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre lui.

Rugissement (Sur). Un julajimus peut, trois fois par jour, pousser un rugissement à déchirer les tympanes que l'on entendra à des kilomètres à la ronde. Les créatures se trouvant à moins de 18 mètres du julajimus doivent réussir un jet de Vigueur (DD 23) pour ne pas devenir sourdes pendant 3d6 heures et subir 6d6 points de dégâts temporaires.

Immunité contre les enchantements (Ext). Les julajimus sont immunisés contre tous les sorts de l'école Enchantement.

Métamorphose (Sur). Un julajimus peut, à volonté, produire un effet similaire à celui du sort *métamorphose*, à la différence près que la créature peut uniquement prendre la forme d'un adorable petit animal (comme un lapin, un chaton ou un tamia) et reprendre sa forme naturelle par une action libre. Ce pouvoir permet au julajimus de donner à sa victime un sentiment de sécurité trompeur avant de reprendre sa forme naturelle pour l'attaquer.

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Un julajimus soumis à la lumière du soleil est frappé de paralysie. Il doit, chaque round, réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour résister. Une fois paralysé, le julajimus est sans défense, même si sa réduction des dégâts et résistance au feu continuent de le rendre difficile à tuer. Cette paralysie dure 1d4 rounds après la fin de l'exposition à la lumière du soleil.

Compétences.* Les julajimus bénéficient d'un bonus de +10 sur les jets de Déguisement quand ils utilisent leur pouvoir de métamorphose.

Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille M

Dés de vie : 8d8 (36 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m, nage 12 m

CA : 15 (+2 Dex, +3 naturel), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaques : queue (+10 corps à corps), 2 griffes (+8 corps à corps), morsure (+8 corps à corps)

Dégâts : queue 1d6+2, griffes 1d4+1, morsure 1d4+1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : constriction (3d6+3), domination, étreinte

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +2, Vol +9

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 11, Int 11, Sag 12, Cha 10

Compétences : Concentration +11, Déplacement silencieux +10, Évasion +11, Fouille +8, Natation +10

Dons : Attaques multiples, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : milieu aquatique et marais chauds

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou colonie (6-24)

Facteur de puissance : 6

Trésor : pièces normales (or et platine uniquement), biens précieux normaux (pierres précieuses uniquement), pas d'objets magiques

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 9-10 DV (taille M), 11-12 DV (taille TG)



Il y a des siècles de cela, la mystérieuse civilisation fondée par les koprus au fond des mers était florissante. Pour

des raisons qui restent inexplicables, leur société connut le déclin, puis la décadence : aujourd'hui, il ne subsiste quasiment plus rien de sa gloire passée.

Le kopru ne ressemble à aucune créature connue, mais présente des caractéristiques familières dont la réunion donne naissance à une créature monstrueuse. Son corps ressemble vaguement à celui d'une anguille, mais se termine par trois longues queues hérissées de barbelures. Son torse ressemble à celui d'un être humain, mais ses deux mains sont terminées par de redoutables griffes recourbées. Et comme les poissons, le kopru n'a pas de cou et ses grands yeux ne cillent jamais. Sa gueule est entourée par quatre tentacules – une caractéristique étrange qui a pu pousser certains érudits à avancer l'hypothèse que les koprus avaient peut-être une lointaine parenté avec les flagelleurs mentaux.

Les koprus parlent le commun et l'aquatique.

COMBAT

Hors de l'eau, le kopru est pratiquement impuissant car il ne peut attaquer avec ses griffes : il a en effet besoin de ses deux bras pour progresser sur le sol ou pour soutenir son corps. Dans l'eau, par

contre, le kopru est un redoutable adversaire au corps à corps. En plus de ses griffes et de ses crocs, il se sert de ses trois queues, qui frappent en même temps, pour fouetter son adversaire.

Constriction (Ext). Un kopru peut écraser un adversaire qu'il agrippe, ce qui inflige 3d6 + 3 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Domination (Sur). Un kopru peut, une fois par jour, produire un effet similaire à celui du sort *domination* (niveau de lanceur de sorts 10, jet de sauvegarde DD +4), à la différence près que ce pouvoir a une portée de 54 mètres et une durée de huit jours.

Étreinte (Ext). Si un kopru réussit une attaque de queue contre une créature de même catégorie de taille que lui ou plus petite, lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +17, y compris le bonus racial de +7 aux jets de lutte). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction au cours du même round. Le kopru a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa queue pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige les dégâts liés à son pouvoir de constriction et ceux infligés par sa queue chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

LA SOCIÉTÉ DES KOPRUS

La société des koprus est un matriarcat cruel. Les créatures vivent dans des grottes sous-marines, très souvent à proximité des ruines de leurs anciennes cités. Mais la présence de ces vestiges de leur gloire passée ne fait qu'accroître leur amertume.



Extérieur (Loi) de taille M

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaques : griffes (+1 corps à corps) ; ou épée longue (+1 corps à corps)

Dégâts : griffe 1d6, épée longue 1d8/19-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : tempête effilée

Particularités : Extérieur, immunités, réduction des dégâts (5/+1 ; armes tranchantes et perforantes uniquement), résistance au feu, résistance au froid (5)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Artisanat (fabrication d'armes) +4, Saut +4

Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire, paire, compagnie (3-6) ou brigade (11-20)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal (généralement loyal neutre ou loyal mauvais)

Évolution possible : par la classe de personnage

Les lamelins sont des êtres xénophobes de forme humanoïde. S'ils viennent d'Achéron, la plupart des sages pensent que cette race a émigré d'un autre plan, probablement des Neuf Enfers de Baator, de la Morne Éternité de la Géhenne ou même d'un plan inconnu à base de métal.

Un lamelin a une épaisse peau métallique, renforcée par des morceaux en forme d'épines de la même matière. Ses yeux brillent comme des tessons de glace violacée. Son sang est noir et huileux.

Les lamelins parlent le commun, et ceux ayant une Intelligence assez haute pour connaître d'autres langues apprennent généralement l'inferral.

COMBAT

Les lamelins sont empressés de sauter dans la bataille, comptant sur leur peau dure et leur agilité naturelle pour pouvoir assurer n'importe quel combat. Ils sont aussi braves et concentrent donc généralement leurs attaques sur le combattant le plus dangereux qu'ils puissent voir.

Tempête effilée (Ext). Une fois par jour, un lamelin peut éjecter des fragments acérés de sa peau en un cône de 4,50 mètres, infligeant 2d6 points de dégâts perforants à toute créature dans la zone d'effet. Un jet de Réflexes (DD 10) réduit de moitié les dégâts. Après cette attaque le bonus d'armure naturelle du lamelin descend à +2 pour 24 heures.

Immunités (Ext). Un lamelin ne subit pas de dégâts d'acide et est immunisé contre les attaques de corrosion en dépit de sa peau métallique.

Extérieur. Un lamelin possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

LA SOCIÉTÉ DES LAMELINS

La majorité des lamelins vivent dans la cité de Zoronor, sur Ocanthus, le quatrième niveau d'Achéron. Certains, cependant, parcourent d'autres niveaux d'Achéron et parfois d'autres plans.

Les lamelins sont des créatures superstitieuses et xénophobes, il n'est donc pas surprenant qu'elles détestent les intrusions dans leur territoire. Bien entendu, en tant que résidents d'Ocanthus, un endroit parcouru de tempêtes de lames volantes, ils ont rarement des visiteurs. Leur société est prédisposée aux querelles intestines mais ils se regroupent immédiatement contre un danger extérieur. Les lamelins qui voyagent dans les plans sont raisonnablement aimables envers les étrangers, peut-être parce qu'ils ont acquis un degré de tolérance pour les autres êtres, à force de rester en contact constant avec eux. Mais même ainsi, ils ne sont pas enclins à faire confiance à quelqu'un qu'ils ne connaissent pas.

PERSONNAGES LAMELINS

La classe favorite d'un lamelin est celle de guerrier. Leurs chefs sont souvent prêtres/guerriers et cette race est connue aussi pour ses assassins. Les prêtres lamelins vénèrent souvent Hextor.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage lamelin est égal à son niveau de classe global + 1. Par exemple, un lamelin guerrier de niveau 1 a un NPE de 2 et est équivalent à un personnage de niveau 2.

LÉVIATHAN

Créature magique (aquatique) de taille C

Dés de vie : 32d10+320 (496 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : nage 27 m

CA : 22 (-8 taille, -2 Dex, +22 naturelle), contact 0, pris au dépourvu 22

Attaques : morsure (+39 corps à corps) ; ou 2 coups de queues (+39 corps à corps)

Dégâts : morsure 4d6+15 et absorption, coup de queue 2d6+15

Espace occupé/allonge : 15 m x 60 m/4,50 m

Attaques spéciales : absorption, éperonnage, submersion

Particularités : réduction des dégâts (10/-), RM 36, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +28, Vol +13

Caractéristiques : For 40, Dex 7, Con 30, Int 4, Sag 13, Cha 5

Compétences : Détection +5, Natation +23, Perception auditive +5

Dons : Volonté de fer

Milieu naturel/climat : milieu aquatique

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 25

Trésor : aucun (voir description)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 33-48 DV (taille C)



Le léviathan est une énorme créature marine qui vit d'ordinaire dans un détroit très profond et terrorise les navires qui passent dans cette zone pendant des années. Il coule certains d'entre eux et laisse passer les autres sans que l'on sache pourquoi. Des dizaines d'années peuvent passer sans qu'on l'aperçoive, puis, sans raison apparente, ses attaques reprennent, habituellement dans un nouveau périmètre. On ignore s'il s'agit alors de la même créature tirée de son hibernation ou rappelée à nouveau à la vie d'une façon ou d'une autre, voire d'un nouveau spécimen.

Le léviathan est une immense baleine aux proportions quasiment inimaginables. Certains ont vu sa gueule, d'autres sa queue, mais ceux qui ont vu suffisamment de parties du monstre pour avoir une idée précise de sa taille exacte et de ce à quoi elle ressemble sont morts.

Où que le léviathan aille, d'autres prédateurs marins le suivent car un navire coulé est toujours une source abondante de nourriture pour les requins, les barracudas, de nombreuses espèces de grands poissons, les raies noires et même les sahuagins et les locathabs. Bien que le léviathan ne s'intéresse pas aux trésors, le fond de la mer situé sous son territoire de chasse devient un cimetière où gît le contenu des épaves de navires qu'il a coulés et nombre d'entre elles renferment encore des trésors et des cargaisons de valeur.

COMBAT

Le léviathan n'a évidemment aucune espèce de prédateur naturel. Tout ce qui navigue ou nage dans l'océan constitue une proie potentielle pour lui, mais les navires semblent être les seuls à retenir son attention. Aussitôt qu'il a disloqué ou submergé un navire, le léviathan tourne autour de l'épave et commence à avaler les corps des morts comme des vivants à l'aide de sa gueule de 6 mètres de large. Sa tactique de chasse implique un degré de colère et une volonté de semer la destruction qui contredisent sa faible valeur d'Intelligence.

Éperonnage (Ext). Un léviathan peut, une fois tous les douze rounds, atteindre la vitesse de 216 mètres et éperonner une créature de taille C (ou inférieure) ou n'importe quel type de navire. Pour parvenir à éperonner une cible, le léviathan doit achever son action de mouvement dans l'espace qu'elle occupe. S'il s'agit d'un navire, le monstre précède toujours sa tentative d'éperonnage par

une longue manœuvre d'approche en surface afin que chacun à bord sache bien quelle menace approche. Ce mode d'attaque inflige 8d6+22 points de dégâts. Si la cible est une créature, cette dernière peut tenter une attaque d'opportunité ou un jet de Réflexes (DD 31) pour ne subir que des demi-dégâts.

En même temps qu'il éperonne un navire, le monstre peut faire un jet de Force pour tenter de briser sa coque, ce qui fera couler l'embarcation en 1d10 mn. Le DD de ce jet varie selon le type de navire concerné : barque (DD 20), bateau à fond plat (DD 23), drakkar ou navire de haute mer (DD 5), vaisseau de guerre (DD 27), trirème (DD 30) (Voir le Chapitre 5 du *Guide du Maître* pour plus d'information sur les navires). Quel que soit le résultat du jet de Force, chaque créature présente à bord du navire doit faire un jet de Réflexes (DD 15). En cas de réussite, elle subit 1d10 points de dégâts après avoir été projetée sous la force du choc ; si elle le rate, elle est précipitée par-dessus bord.

Ingurgitation (Ext). Le léviathan peut avaler une créature de taille TG (ou inférieure) s'il parvient au préalable à la mordre. Comme les entrailles du monstre sont pleines d'eau de mer en mouvement, toute créature avalée par un léviathan doit faire un jet de Natation (DD 15) à chaque tour. Si elle le réussit, elle subit 1d3 points de dégâts temporaires, mais peut attaquer le léviathan de l'intérieur avec n'importe quelle arme, à l'exception d'un arc ou d'une arbalète. Si la créature avalée rate son jet de Natation, elle subit 1d6 points de dégâts temporaires et doit réussir sur-le-champ un second jet de Natation (DD 15) pour ne pas sombrer et commencer à se noyer dans l'estomac du monstre. Les attaques portées depuis l'intérieur touchent automatiquement le léviathan. Si le monstre subit de la sorte 50 points de dégâts, il régurgite tout ce que contient son estomac.

Submersion (Ext). Une fois tous les douze rounds, un léviathan peut, en émergeant de l'eau, puis en la frappant de sa queue ou de sa tête énorme, faire naître une vague de 12 mètres de haut maximum. La vague fait chavirer tout navire présent dans un rayon de 90 mètres si le barreur rate un jet de Profession (marin) contre un DD de 15. Le modificateur s'appliquant à ce jet dépend du type de navire concerné : barque -2, vaisseau de guerre +0, trirème ou bateau à fond plat +3, vaisseau de haute mer +5, drakkar +7. Toute créature précipitée par-dessus bord du fait du chavirage du navire doit réussir un jet de Natation (DD 15) pour ne pas commencer à se noyer sur-le-champ.



Les lindworms sont des créatures extrêmement anciennes dont on pense qu'elles forment un rameau de la famille des dragons. Comme on n'a pas vu de jeunes lindworms depuis des siècles, il est même possible que l'espèce soit en train de s'éteindre. Dans tous les cas, à l'échelle des dragons, les plus jeunes lindworms connus sont des vénérables et les représentants les plus puissants de cette espèce sont encore plus âgés.

Le lindworm se distingue physiquement de ses cousins draconiques plus nombreux par son absence d'ailes et de pattes arrière. Le lindworm a un immense corps serpentin et se déplace en rampant comme un serpent tout en s'aidant de ses pattes avant.

Il n'existe pas de lindworm bon ou loyal : ces créatures sont toujours mues par la haine, le désir de faire le mal et la cruauté. Les représentants des trois sous-espèces décrites ci-dessous sont connus pour ne pas tenir parole et ne pas s'acquitter de leur part dans un marché. À leur décharge, il faut noter que tous les représentants de cette espèce ne sont pas avides.

Les lindworms parlent le draconien et l'abyssal.

COMBAT

Au combat, les lindworms s'appuient sur leur souffle et leur puissance physique hors du commun, même pour des dragons. Ce sont également des stratèges et des tacticiens brillants : ils attendent donc d'avoir tous les atouts de leur côté pour attaquer. Au corps à corps, ils repèrent rapidement les adversaires les plus dangereux pour les mettre rapidement hors d'état de nuire.

Balayage. Un lindworm peut, par une action simple, effectuer un balayage avec sa queue. Ce mode d'attaque affecte toutes les créatures inférieures d'au moins quatre catégories de taille par rapport au lindworm et se trouvant dans un demi-cercle de 6 mètres de diamètre dont le centre correspond à l'arrière-train du monstre. Les créatures qui réussissent un jet de Réflexes (DD égal à celui de l'attaque de souffle du dragon) ne subissent que la moitié des dégâts indiqués.

Écrasement (Ext). Un lindworm en vol peut, par une action simple, écraser ses adversaires en se posant sur eux. Ce mode d'attaque n'est efficace que contre des adversaires faisant au

moins trois catégories de taille de moins que le lindworm. Il affecte toutes les créatures pouvant être recouvertes par le corps du monstre. Les créatures présentes dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes (DD égal à celui de l'attaque de souffle du lindworm) pour ne pas être immobilisées (en situation de lutte) et subir automatiquement les dégâts contondants indiqués. Si par la suite le lindworm choisit de maintenir l'immobilisation, considérez qu'il s'agit d'une attaque de lutte normale. Tant qu'ils n'échappent pas au lindworm, les adversaires immobilisés subissent des dégâts d'écrasement au cours de chaque round.

Souffle (Sur). Le lindworm recourt à ce mode d'attaque par une action simple. Une fois que le lindworm a soufflé, il lui faut attendre 1d4 rounds pour pouvoir se servir de nouveau de ce mode d'attaque, quel que soit le nombre de types de souffles dont il dispose. Le souffle prend toujours naissance au niveau de la gueule du lindworm et se propage dans la direction choisie par ce

	Lindworm gris Dragon de taille TC	Lindworm bicéphale Dragon de taille C	Lindworm nécrophage Dragon de taille Gig
Dés de vie :	13d12+65 (149 pv)	20d12+200 (330 pv)	28d12+224 (406 pv)
Initiative :	+0	-1	-1
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 27 m (bonne), nage 9 m	15 m, vol 27 m (bonne), nage 9 m	18 m, creusement 15 m, vol 27 m (bonne), nage 15 m
CA :	27 (-2 taille, +19 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 27	31 (-8 taille, -1 Dex, +30 naturelle), contact 1, pris au dépourvu 31	33 (-4 taille, -1 Dex, +28 naturelle), contact 5, pris au dépourvu 33
Attaques :	morsure (+18 corps à corps), 2 griffes (+16 corps à corps) et queue (+16 corps à corps)	2 morsures (+27 corps à corps), 2 griffes (+25 corps à corps), queue (+25 corps à corps)	morsure (+37 corps à corps), 2 griffes (+35 corps à corps), queue (+35 corps à corps)
Dégâts :	morsure 2d6+7, griffes 2d8+3, queue 2d6+10 et venin	morsure 4d8+15 et absorption d'énergie, griffes 4d6+7, coup de queue 4d6+22	morsure 4d6+13 et absorption d'énergie, griffes 2d8+6, queue 2d8+19
Espace occupé/allonge :	3 m x 9 m/3 m	12 m x 36 m/4,50 m	6 m x 24 m/4,50 m
Attaques spéciales :	écrasement (2d8+10), pouvoirs magiques, sorts, souffle, venin	absorption d'énergie, balayage (2d8+22), écrasement (4d8+22), pouvoirs magiques, sorts, souffle	absorption d'énergie, balayage (2d6+19), écrasement (4d6+19), pouvoirs magiques, sorts, souffle
Particularités :	immunités, réduction des dégâts (15/+1), RM 31, sens surdéveloppés, vision aveugle (36 m)	immunités, réduction des dégâts (20/+2), RM 36, sens surdéveloppés, vision aveugle (36 m)	immunités, réduction des dégâts (30/+3), RM 39, sens surdéveloppés, vision aveugle (36 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +8, Vig +13, Vol +10	Réf +11, Vig +22, Vol +18	Réf +15, Vig +24, Vol +21
Caractéristiques :	For 24, Dex 11, Con 20, Int 14, Sag 19, Cha 17	For 40, Dex 8, Con 31, Int 15, Sag 22, Cha 21	For 36, Dex 9, Con 26, Int 17, Sag 20, Cha 19
Compétences :	Bluff +11, Concentration +20, Connaissances des sorts +13, Connaissances (mystères) +16, Détection +17, Diplomatie +7, Fouille +14, Intimidation +5, Natation +15, Perception auditive +17, Psychologie +12, Scrutation +16	Bluff +24, Concentration +30, Connaissances des sorts +21, Connaissances (mystères) +24, Détection +26, Diplomatie +7, Fouille +24, Intimidation +7, Natation +23, Perception auditive +26, Scrutation +24	Bluff +28, Concentration +30, Connaissances des sorts +28, Connaissances (mystères) +30, Détection +32, Diplomatie +10, Discrétion +15, Fouille +30, Intimidation +6, Natation +21, Perception auditive +32, Psychologie +32, Scrutation +25
Dons :	Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Vigilance	Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Pouvoir magique rapide, Vigilance	Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Extension de portée, Pouvoir magique rapide, Vigilance
Milieu naturel/climat :	collines et montagnes	terre ferme	terre ferme
Organisation sociale :	solitaire	solitaire	solitaire
Facteur de puissance :	20	25	28
Trésor :	normal	normal	normal (x2)
Alignement :	généralement chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	14-18 DV (taille TC)	21-26 DV (taille C)	29-34 DV (taille Gig)

dernier ; la zone d'effet est différente selon la sous-espèce considérée (reportez-vous à la description de chacune d'entre elles). Lorsqu'il se sert de ce mode d'attaque, le lindworm peut choisir de donner à son souffle la forme d'un cône ou d'une ligne ; ses dimensions varient selon la sous-espèce considérée (reportez-vous à la description de chacune d'entre elles), mais lorsque le souffle prend la forme d'une ligne, cette dernière mesure toujours 1,50 mètre de haut sur 1,50 mètre de large ; lorsqu'il prend la forme d'un cône, la largeur et la longueur de ce cône sont toujours identiques. Si l'attaque inflige des dégâts, les créatures touchées peuvent tenter un jet de Réflexes pour ne subir que des demi-dégâts (reportez-vous à la description de chaque sous-espèce pour déterminer le DD de ce jet). Les jets de sauvegarde contre les souffles n'infligeant pas de dégâts sont faits contre le même DD, mais leur type peut varier selon la sous-espèce considérée.

Immunités. Les lindworms sont immunisés contre le sommeil et la paralysie.

Sens surdéveloppés (Ext). Un lindworm voit quatre fois plus loin qu'un être humain dans des conditions de faible luminosité et deux fois plus loin dans des conditions normales de luminosité. Il bénéficie également de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 36 mètres.

Vision aveugle (Ext). Un lindworm est capable de discerner ce qui l'entoure par d'autres sens que la vue (généralement l'ouïe et l'odorat, mais également en percevant les vibrations et d'autres traces dans l'environnement). Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 36 mètres. Un lindworm n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

LINDWORM GRIS

Les représentants de cette sous-espèce sont les plus petits des lindworms. Ce sont également les plus agressifs et les plus implacables.

Le corps du lindworm gris est long, lisse et brillant et très similaire à celui d'un serpent. Il n'utilise jamais ses deux pattes avant pour soutenir son corps ou progresser : il se déplace comme un serpent en maintenant en permanence la partie supérieure de son corps redressée. Ses écailles forment un camaïeu subtil de différentes nuances de gris.

Le lindworm gris s'approprie tout ce qu'il voit : c'est la raison pour laquelle il s'installe dans les grottes naturelles qui dominent son territoire. Par extension, toute créature y est considérée comme un intrus et traitée comme telle. Dès que le lindworm gris en repère un, il l'attaque en se servant d'ordinaire de ses pouvoirs magiques de *vol* ou de *vent divin*. Le lindworm gris ne prend jamais le temps de jauger un adversaire ou de lui tendre un piège, préférant se reposer sur sa rapidité, la terreur qu'il inspire et la supériorité de ses modes d'attaque.

Combat

Un lindworm gris lance autant de sorts que possible tout en se rapprochant de ses adversaires, mais préfère se servir de ses crocs et de ses griffes plutôt que de ses pouvoirs magiques pour les achever au corps à corps. Cependant, un lindworm gris ne prendra jamais de risques inconsidérés et préférera

toujours se servir de ses pouvoirs plutôt que d'être vaincu. Quand il est en mauvaise posture, un lindworm gris recourt d'ordinaire au sort *fusion dans la pierre* pour se cacher, puis *vent divin* ou un autre sort pour s'enfuir.

Pouvoirs magiques. Protection contre les projectiles et *vol* à volonté ; *changement de forme*, *contagion*, *fusion dans la pierre* et *vent divin* trois fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 17, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Sorts. Un lindworm gris peut lancer des sorts divins comme un prêtre du niveau 17. Il a accès aux sorts des domaines de la Destruction et du Mal (sorts/jour 6/6/6/6/4/4/3/2/1 ; jets de sauvegarde DD 14 + niveau de sort).

Souffle (Sur). Un lindworm gris peut exhaler une humeur corrosive sous la forme soit d'un cône de 15 mètres, soit d'une ligne de 30 mètres. Ce mode d'attaque inflige 6d8 points de dégâts d'acide ou moitié moins si l'adversaire du lindworm réussit un jet de Réflexes (DD 21). Si ce dernier rate son jet de sauvegarde, l'humeur projetée par la créature attaque l'armure et les armes métalliques non magiques de cet adversaire, et les rend inutilisables en 1d6+5 rounds.

Venin (Ext). La queue du lindworm gris se termine par un dard au moyen duquel il inocule son venin chaque fois que la créature parvient à donner un coup de queue à un adversaire (jet de Vigueur DD 21). L'effet initial est une diminution permanente de 1d6 points de Constitution et l'effet secondaire est une diminution permanente de 2d6 points de Constitution.

Dons. Un lindworm gris peut projeter au loin une créature qu'il a capturée. Dans ce cas, sa proie est projetée sur une distance de 21 mètres et subit 7d6 points de dégâts. Si le lindworm gris l'a laissée tomber alors qu'il se trouvait en vol, sa proie subit les dégâts dus à une chute de la hauteur correspondante (si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment).



LINDWORM BICÉPHALE

Les représentants de cette sous-espèce sont les plus grands de tous les lindworms. Les lindworms bicéphales ont un sens agressivement aigu du territoire et défendent leur immense repaire contre toutes les intrusions avec la dernière énergie.

Un lindworm bicéphale peut atteindre une longueur extraordinaire. Deux têtes draconiques poilues, dressées chacune au bout d'un long cou serpentif, surmontent elles-mêmes un corps gigantesque. Les écailles du lindworm bicéphale sont, au départ, d'un noir anthracite, mais scintillent et passent du noir au gris comme si une source lumineuse éclairait la créature de l'intérieur.

Le lindworm bicéphale préfère établir son repaire dans une caverne située dans une région lointaine et déserte. Rares sont les grottes qui, à l'état naturel, sont suffisamment vastes pour abriter un lindworm bicéphale confortablement : c'est pourquoi la créature dépense d'ordinaire beaucoup d'énergie, et ce pendant plusieurs siècles d'affilée, pour agrandir son repaire. Au bout du compte, son repaire devient un immense labyrinthe constitué de couloirs sinueux, de puits à pic, de lacs, de sources d'eau chaude et de fabuleuses cavernes naturelles et qui peut s'étendre sur des

kilomètres sous la surface, à tel point que d'éventuels intrus peuvent l'explorer pendant des semaines sans jamais rencontrer la créature. Le monstre a également pour habitude de truffer son repaire de pièges destinés à capturer, désorienter ou tuer les intrus. Ces artifices sont souvent installés à proximité de périls naturels, tels que des geysers d'eau brûlante, et peuvent parfois déclencher des obstacles, tels que des chutes de pierres qui peuvent fermer à jamais un couloir.

Les lindworms bicéphales n'attachent pas autant d'importance à leur trésor que les autres dragons. D'ordinaire, cette créature amasse énormément de richesses au cours de sa longue vie, mais s'en soucie peu. La plus grande partie de ses acquisitions gisent oubliées là où le lindworm bicéphale les a laissées tomber après un examen rapide. Étant donné la taille du repaire du monstre et la légèreté avec laquelle il sème ses richesses, il pourrait sembler facile de se glisser dans son repaire, de ramasser quelques sacs pleins d'or et d'argent et d'en ressortir sans se faire remarquer. Mais un tel acte appelle toujours des représailles terribles. Un lindworm bicéphale se soucie peu qu'on lui ait dérobé un sac de pierres précieuses, une très ancienne baguette magique ou un seau de pierres sans valeur : tout ce qu'il voit, c'est qu'on a violé l'entrée de son repaire et qu'on a dérobé ses biens. Quand cela arrive, le lindworm bicéphale fait tout ce qui est en son pouvoir pour récupérer ses possessions et châtier les voleurs. S'il n'y parvient pas, sa colère s'abat sur la région alentour : il détruit sa végétation, rase les villages, met le feu aux récoltes et dévore le bétail.

Les lindworms bicéphales sont toujours revêches et peu communicatifs.

Combat

Au combat, les lindworms bicéphales se reposent avant tout sur leurs deux types de souffle et leurs pouvoirs magiques. Une fois leurs adversaires gravement blessés, ils attaquent au corps à corps.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature mordue par un lindworm bicéphale reçoit un niveau négatif. Chaque niveau négatif ainsi infligé permet au lindworm bicéphale de récupérer cinq points de dégâts. S'il récupère plus de points de dégâts qu'il n'en a perdu, le surplus se transforme en points de vie temporaires. Si les niveaux négatifs n'ont pas été annulés dans un délai de vingt-quatre heures (au moyen d'un sort tel que *restauration*), l'adversaire concerné doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) pour les faire disparaître. En cas d'échec, l'adversaire concerné perd un niveau (ou DV).

Pouvoirs magiques. *Télékinésie* et *vol à volonté* ; glissement de terrain quatre fois par jour ; *mot de pouvoir* étourdissant trois fois/jour ; *attirance* et *aversion* deux fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 18, jets de sauvegarde DD 15 + niveau de sort.

Sorts. Un lindworm bicéphale peut lancer des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 18 (sorts connus 9/5/5/4/4/3/3/2/1 ; peut lancer 6/8/7/7/7/6/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 15 + niveau de sort).

Souffle (Sur). Un lindworm bicéphale peut, par une action simple, recourir à un ou deux types de souffle – froid ou feu – en même temps, sous la forme soit d'un cône de 21 mètres, soit d'une ligne de 42 mètres. Chaque tête du lindworm bicéphale peut exhaler les deux types de souffle, sous leurs deux formes. Quelle que soit sa forme, le souffle de froid inflige 12d6 de dégâts de froid et celui de feu, 12d6 de dégâts de feu. Il est possible dans les deux cas de ne subir que des demi-dégâts en réussissant un jet de Réflexes (DD 30). Une créature prise dans la zone d'effet des deux

souffles en subira leurs effets combinés et devra faire un jet de sauvegarde pour résister à chacun.

Immunités. En plus d'être immunisés contre le *sommeil* et la *paralyse*, les lindworms bicéphales sont immunisés contre tous les sorts de l'école *Enchantement*.

Dons. Un lindworm bicéphale peut projeter au loin une créature qu'il a capturée. Dans ce cas, sa proie est projetée sur une distance de 36 mètres et subit 12d6 points de dégâts. Si le lindworm bicéphale l'a laissée tomber alors qu'il se trouvait en vol, la créature subit les dégâts correspondant à une chute de la hauteur correspondante (si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment).

LINDWORM NÉCROPHAGE

Cette créature monstrueuse est généralement considérée comme étant la pire d'une espèce déjà peu fréquentable. Les personnages suffisamment chanceux pour rencontrer un lindworm nécrophage dans une de ses rares phases d'amabilité vont découvrir qu'elle connaît quantité d'anciens mystères magiques. Mais quelle que soit son humeur initiale, aucune rencontre avec un lindworm nécrophage ne se finira sans bain de sang, à moins que les intrus rendent un service immense à la bête – et ce n'est même jamais une assurance absolue.

Le corps immense du lindworm nécrophage est un petit peu plus petit que celui d'un lindworm bicéphale, mais la créature reste d'ordinaire lovée sur elle-même en une forme ramassée. Ses écailles sont recouvertes d'humidité, de moisissure, de mousse, de lichen et de touffes de soies ramifiées. Quand il reste étendu, immobile, le lindworm nécrophage ressemble à un immense arbre mort abattu depuis des éons.

Les lindworms nécrophages s'adaptent très facilement à tous les types de climats et de milieux naturels, mais installent toujours leur repaire sous d'anciens cimetières. Leur repaire est d'ordinaire gardé par les morts-vivants qui les servent – ce qui recouvre à peu près toutes les créatures de ce genre, des squelettes aux plus puissants, comme les vampires et les banshees. Ces créatures sont souvent d'anciens d'aventuriers en quête de trésors ou des voyageurs malchanceux qui se sont trop enfoncés sur le territoire du monstre. Quand ils ne sont pas chargés de garder le repaire de leur maître monstrueux, ces morts-vivants creusent le sol et fouillent les tombes situées au-dessus du repaire du lindworm nécrophage, à la recherche d'or, de pierres précieuses et autres richesses pour augmenter encore le butin de leur maître.

Combat

Un lindworm nécrophage se bat rarement dans son repaire afin que d'éventuels intrus ne parviennent pas à le localiser. Quand une menace se fait jour, la créature préfère donc envoyer ses serviteurs morts-vivants à la rencontre des intrus afin de les retarder et de cerner leurs faiblesses. Quand il estime avoir suffisamment d'informations sur ses adversaires, il s'envole et les attaque au moyen de ses souffles et de ses sorts, écrasant ou déchiquetant de ses griffes les personnages paralysés quand l'occasion se présente. Il ne se sert de ses crocs et de ses griffes qu'en dernier ressort.

Absorption d'énergie (Sur). Toute créature vivante grillée par un lindworm nécrophage reçoit un niveau négatif. Chaque niveau négatif ainsi infligé permet au lindworm nécrophage de récupérer cinq points de dégâts. S'il récupère plus de points de dégâts qu'il n'en a perdu, le surplus se transforme en points de vie temporaires. Si les niveaux négatifs n'ont pas été annulés dans un

délai de vingt-quatre heures (au moyen d'un sort tel que *restauration*), l'adversaire concerné doit réussir un jet de Vigueur (DD 28) pour les faire disparaître. En cas d'échec, cet adversaire perd un niveau (ou DV).

Pouvoirs magiques. Vol à volonté ; animation des morts, baiser du vampire, communication avec les morts, contrôle des morts-vivants, énergie négative, main spectrale, métamorphose, passage dans l'éther, porte dimensionnelle, protection contre le Bien, respiration aquatique et ténèbres une fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 15, jets de sauvegarde DD 14 + niveau de sort.

Sorts. Un lindworm nécrophage peut lancer des sorts divins comme un prêtre du niveau 17 Il a accès aux sorts des domaines de la Destruction et du Mal (sorts/jour 6/7/6/6/6/5/4/3/2/1 ; jet de sauvegarde DD 15 + niveau de sort).

Souffle (Sur). Un lindworm nécrophage dispose de deux types de souffle – paralysie ou maladie – et peut se servir de ce mode d'attaque par une action simple. Chaque type de souffle peut prendre la forme soit d'un cône de 18 mètres, soit d'une ligne de 36 mètres Toute créature vivante prise dans la zone d'effet de son souffle paralysant doit réussir un jet de Vigueur (DD 32) pour ne pas être paralysée pendant 1d6+12 rounds et celles prises dans la zone d'effet de son souffle vecteur de maladies doivent réussir un jet de Vigueur (DD 32) pour ne pas contracter la fièvre des lindworms. La période d'incubation de cette affection est de douze heures ; cette fièvre provoque la diminution permanente de 1d6 points de Force et de 1d3 points de Constitution (voir Maladie, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Dons. Un lindworm nécrophage peut projeter au loin une créature qu'il a capturée. Dans ce cas, sa proie est projetée sur une distance de 33 mètres et subit 11d6 points de dégâts. Si le lindworm nécrophage la laisse tomber alors qu'il se trouvait en vol, la créature subit les dégâts dus à une chute de la hauteur correspondante (si ceux-ci sont plus élevés que ceux indiqués précédemment).



Attaques spéciales : piérinement (1d8+6), rage dévastatrice

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +4

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 8

Compétences : Détection +8, Escalade +6, Perception auditive +8, Sens de la nature +8

Dons : Attaque en puissance

Milieu naturel/climat : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou troupeau (20-40, plus 20% de non-combattants, 1-4 rôdeurs de niveau 2, un magicien de niveau 2 et un rôdeur de niveau 3-5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par une classe de personnage

LOXO

Humanoïde monstrueux de taille G

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 13

Attaques : très grande morgenstern (+8 corps à corps), 2 coups (+3 corps à corps) ; ou 2 coups (+8 corps à corps) ; ou grande javeline (+5 distance)

Dégâts : très grande morgenstern 2d8+6, coup 1d6+2 (attaque secondaire) ou 1d6+4 (attaque principale), grande javeline 1d8+4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

D'ordinaire pacifiques, les loxos font preuve d'une grande ténacité dès qu'il s'agit de défendre leur territoire ou leur famille. Et ceux qui doivent affronter leur colère les comptent au nombre des créatures les plus dangereuses parmi celles qui vivent dans les déserts.

Le loxo ressemble à un éléphant humanoïde. Sa peau plissée de couleur bleu-gris est parsemée de touffes de soies. Ses membres sont épais, ses pieds sont plats, ses doigts sont courts et trapus et ses oreilles immenses. Son trait le plus caractéristique est la trompe double, encadrée par deux longues défenses, qui orne sa gueule. Chaque trompe mesure environ 0,60 mètre et est dotée à son extrémité de trois appendices en forme de doigt. Les loxos préfèrent traditionnellement les vêtements simples et rustiques,

tout particulièrement lorsqu'ils sont taillés dans des tissus imprimés de cercles ou de diamants.

Les loxos parlent le commun et une langue qui leur est propre.

COMBAT

Les loxos préfèrent se battre au corps à corps plutôt qu'à distance et n'utilisent des armes de jet que lorsqu'ils ne peuvent approcher leurs adversaires. Si un troupeau de loxos est menacé, les mâles adultes chargent les intrus tandis que les femelles emmènent les petits jusqu'à un endroit facile à défendre. Une fois les jeunes en sécurité, les mâles continuent de combattre tout en se retirant jusqu'à l'endroit choisi par les femelles afin que ces dernières puissent, elles aussi, se joindre au combat.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un loxo peut piétiner des adversaires de taille M ou plus petits. Cette attaque inflige 1d8+6 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié.

Rage dévastatrice (Ext). Un loxo qui voit un des membres de son clan se faire tuer ou blesser grièvement succombe à un accès de rage dévastatrice. Pendant 1d6 rounds, le loxo concerné bénéficie d'un bonus de +4 à la Force et à la Constitution, ainsi que d'un bonus de moral de +2 à ses jets de Volonté ; il subit en contrepartie un malus de -2 à la CA. Tant qu'il est en proie à son accès de rage dévastatrice, les attributs du loxo sont modifiés de la façon suivante : DV 5d8+15 (37 pv) ; CA 12, contact 8, pris au dépourvu 11 ; Att très grand morgenstern (+10 corps à corps, 2d8+9), 2 coups (+5 corps à corps, 2d6+3) ; ou 2 coups (+10 corps à corps, 1d6+6) ; ou grande javeline (+5 corps à corps, 1d8+6) ; AS piétinement (1d8+9, DD 18) ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +6 ; For 23, Con 17 ; Escalade +8. Lorsque l'accès de rage prend fin, le loxo est fatigué (malus de -2 à la Force et à la Constitution ; la créature ne peut ni charger ni courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

LA SOCIÉTÉ DES LOXOS

Les loxos sont des semi-nomades et se déplacent en troupeaux. En cours de route, ils mangent et cueillent les fruits et les graines que donnent les bouquets d'arbres qu'ils ont plantés. Lorsqu'ils arrivent près d'un bosquet fertile ou d'un bon endroit de pâture, ils construisent des huttes temporaires qui leur serviront d'abris jusqu'au moment où ils se remettront en route. Vu leur taille, les loxos ont d'énormes besoins quotidiens en légumes et en herbe. Quand ces créatures ne sont pas en train de se nourrir, elles sont occupées à créer des œuvres d'art rustiques qu'elles échangent ensuite contre les objets ou les outils dont elles ont besoin.

Les troupeaux de loxos sont constitués de plusieurs clans ; tous les membres d'un même clan portent un vêtement frappé du même motif. Chaque troupeau est conduit par un chef (appelé lox-fithik, ce qui signifie « lieutenant du troupeau ») qui est un rôdeur, et un tunnuk qui est un magicien du niveau 2 minimum.

PERSONNAGES LOXOS

La classe de prédilection des loxos est celle de rôdeur. Les rôdeurs loxos choisissent leurs ennemis jurés parmi les menaces les plus répandues sur les territoires et dans les milieux naturels qu'ils fréquentent.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un loxo est égal à son niveau de classe global + 7. Par exemple, un loxo rôdeur de niveau 1 a un NPE de 8 et est équivalent à un personnage du niveau 8.

LYNX LUEUR-DES-MARAIS

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaques : 2 griffes (+14 corps à corps), morsure (+9 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6+5, morsure 1d8+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d3+2), pouvoirs magiques

Particularités : marche dans les marais, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +5

Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 17, Int 10, Sag 15, Cha 14

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +5*, Perception auditive +7, Saut +6

Dons : Course, Esquive, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : marécages

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5-10)

Facteur de puissance : 7

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Les lynx lueurs-des-marais sont d'élégants félins qui chassent la nuit dans les marécages et les basses terres humides où ils établissent leurs territoires. Ils n'hésitent pas à s'attaquer à des humanoïdes et affectionnent tout particulièrement la chair des elfes.

Le corps élancé et gracieux de ces animaux pourtant robustes mesure environ 3 mètres de long. Leurs pattes sont larges, leur tête est assez petite et leur queue est courte. Leur fourrure peut aller d'un jaune sombre à un vert olive, cette teinte leur permettant de se confondre plus facilement avec leur environnement marécageux.

Les lynx lueurs-des-marais ne peuvent pas parler, mais on peut leur apprendre à comprendre une langue.

COMBAT

Les lynx lueurs-des-marais sont des adversaires rusés et déterminés capables de poursuivre leur proies sur de longues distances ou de les attendre patiemment tapis en embuscade. Ils utilisent souvent leur pouvoir de *lumière* pour surprendre, distraire ou déconcerter leurs adversaires avant de leur sauter dessus toutes griffes dehors. Les lynx lueurs-des-marais sont des animaux solitaires, mais il leur arrive de chasser en groupe.

Bond (Ext). Lorsqu'il charge, un lynx lueur-des-marais peut effectuer une attaque à outrance (y compris à l'aide de ses pattes arrière, voir ci-dessous), bien qu'il vienne de se déplacer dans le round.

Étreinte (Ext). Si un lynx lueur-des-marais réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +19). S'il réussit à assurer sa prise, il peut attaquer à l'aide de ses pattes arrière au cours du même round. Le lynx lueur-des-marais a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour



maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pattes arrière (Ext). Lors de chaque round pendant lequel un lynx lueur-des-marais agrippe une proie (voir Étreinte, ci-dessus), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+14 corps à corps, 1d3+2 points de dégâts chacune). Le lynx lueur-des-marais

peut aussi utiliser ce mode d'attaque lorsqu'il bondit sur une proie.

Pouvoirs magiques. Flou, hébètement, lueur féérique et lumière à volonté. Niveau de lanceur de sorts 6, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Marche dans les marais (Ext). Un lynx lueur-des-marais se déplaçant dans les marais ou dans la boue ne subit aucune pénalité sur ses mouvements.

Compétences. * Un lynx lueur-des-marais bénéficie d'un bonus racial de +4 sur ses jets de Discretion lorsqu'il est dans des marécages.

MARRASH

Extérieur (Loi, Mal) de taille M

Dés de vie : 7d8+7 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 21 m (bonne)

CA : 19 (+3 Dex, +6 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 16

Attaques : 2 griffes (+8 corps à corps), morsure (+3 corps à corps) ; ou arc long composite de force (bonus de For de +1) (+10/+10 distance)

Dégâts : griffes 1d4+1, morsure 1d6, arc long composite de force (bonus de For de +1) 1d8+1/x3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : double décochement, flèche mortifère, maladie

Particularités : Extérieur, odorat, protection contre les projectiles

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +6, Vol +6

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 13, Int 9, Sag 12, Cha 8

Compétences : Acrobaties +13, Détection +11, Équilibre +15, Fouille +8, Perception auditive +11, Saut +3

Dons : Esquive, Tir à bout portant

Milieu naturel/climat : déserts et jungles chauds

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-6)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal plus une flèche mortifère

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 8-12 DV (taille M)

Le marrash (pluriel : « marrashi ») est une créature qui répand les maladies dont elle est porteuse au combat.

Physiquement, le marrash ressemble à un gnoll ailé, mais a des griffes ressemblant à celles d'oiseaux au bout des mains et des pieds et des jambes à double articulation comme celles des oiseaux. La créature mesure environ 1,50 mètre de haut et a une envergure de 3 mètres. Des magiciens ou des ensorceleurs invoquent de temps à autre des marrashi sur le plan Matériel pour qu'ils leur servent de gardes, d'assassins ou d'instruments de terreur ou de vengeance. Chaque marrash dispose d'un arc long et d'un carquois plein de flèches. Un tiers de ces flèches environ sont des vecteurs de maladies ; les autres sont normales, à l'exception d'une – une flèche magique mortifère. Toute créature touchée par cette flèche attrape une variante marrash de la fièvre des marais (cf. ci-dessous), à la différence près que l'esprit d'un nouveau marrash prend naissance dans le corps de la victime. Quand la créature atteinte meurt, l'esprit du marrash dévore son âme dans les 1d6 jours qui suivent. Au cours de ce processus, le nouveau marrash apparaît dans le cadavre reconstitué de la victime, qui prend l'apparence d'un marrash.

Comme la plupart des êtres extraplanaires, les marrashi ne servent pas de plein gré ceux qui les invoquent. Un marrash ainsi forcé de servir un humain essaiera d'utiliser sa flèche mortifère contre son maître mais sans que ce dernier ne le sache, dans l'espoir que le nouveau marrash le délivre de ce lien.

Les marrashi parlent le commun et l'inférieur.



COMBAT

Les marrashi se considèrent comme faibles et vulnérables au sol et combattent donc depuis les airs dès qu'ils en ont l'occasion.

Double décochement (Ext). En situation de combat, un marrash agrippe son arc long avec les griffes de ses pieds et bande la corde avec ses deux mains. Cette technique inhabituelle lui permet, par une attaque à outrance, de décocher deux flèches de façon presque simultanée en bénéficiant de son bonus d'attaque le plus élevé.

Flèche mortifère. Toute créature touchée par la flèche mortifère d'un marrash doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas contracter une fièvre des marais. La période d'incubation de l'affection est d'un jour ; cette dernière inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution (voir Maladie, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Cependant, une créature qui rate son jet de Vigueur après avoir été infectée à l'origine meurt sur-le-champ et les sorts *animation des morts* et *résurrection* ne pourront pas la ramener à la vie. Un nouveau marrash naît du cadavre de la personne infectée dans un délai de 1d6 jours.

Maladie (Ext). Toute créature touchée par une flèche vecteur de maladie d'un marrash doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas contracter une forme outre-planétaire et plus virulente de la fièvre des marais. La période d'incubation de l'affection est de 1d3 jours ; cette dernière inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution (voir Maladie, dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Par la suite, la créature affectée par la maladie doit, chaque jour, réussir un second jet de Vigueur (DD 14) si elle ne veut pas que l'affaiblissement temporaire de Dextérité et de Constitution ne se transforme en une diminution permanente équivalente.

Extérieur. Les marrashi bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Ils ne peuvent être ramenés à la vie ou ressuscités.

Odorat (Ext). Un marrash peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Protection contre les projectiles (Mag). Un marrash peut utiliser le sort *protection contre les projectiles* à volonté (niveau de lanceur de sorts 10).



MASTODONTE GRIS

Monstre primitif de taille TG

Dés de vie : 15d10+90 (172 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 16 (-2 taille, +8 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaques : coup (+21 corps à corps), 2 pattes (+16 corps à corps) ; ou défenses (+21 corps à corps)

Dégâts : coup 2d6+12, patte 2d6+6, défenses 4d8+12

Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : piétinement (4d8+18)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +15, Vol +7

Caractéristiques : For 35, Dex 10, Con 23, Int 2, Sag 15, Cha 7

Compétences : Détection +9, Perception auditive +10

Milieu naturel/climat : collines et forêts froides ou tempérées

Organisation sociale : solitaire ou troupeau (6-30)

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16-21 DV (taille TG), 22-45 DV (taille Gg)

On trouve ce cousin de l'éléphant, à la fois plus grand et plus ombrageux, dans les régions arctiques et subarctiques. Les géants apprécient beaucoup la puissance musculaire et l'endurance hors du commun du mastodonte gris : ils le capturent et le dressent afin de s'en servir de monture ou de bête de somme.

Méfiant et hostile par nature, les mastodontes gris veillent jalousement sur leurs petits et sur les terres où ils paissent. Ils n'hésitent jamais à chasser les intrus et à piétiner ceux qui sont ne sont pas assez sages pour déguerpir. Les mastodontes gris font partie des créatures les plus agressives dès qu'ils doivent défendre le territoire sur lequel ils se nourrissent contre des troupeaux de mastodontes ou d'autres grands herbivores et protéger leur compagne et leurs petits contre les prédateurs de toutes sortes. Plus d'une créature affamée qui pensait se repaître facilement d'un jeune mastodonte gris a subi une leçon cuisante de la part de plusieurs adultes rendus fous de rage et utilisant au mieux leurs défenses pointues et leurs pattes.

Le mastodonte gris est un pachyderme couvert d'une épaisse toison grise, marron ou noire. Son nom lui vient d'ailleurs des petites touilles de poils gris qui parsèment sa fourrure et rappelle celle de l'ours grizzly. Contrairement à l'éléphant, le mastodonte gris est pourvu de deux paires de défense. Un spécimen adulte moyen mesure 6 mètres au garrot et pèse 11 tonnes.

COMBAT

En situation de combat, les mastodontes gris se servent de leurs quatre défenses avant de piétiner leur adversaire. Ils préfèrent attaquer en groupe, mais ne manifestent aucune peur s'ils n'ont pas l'avantage du nombre dès qu'il s'agit de protéger les jeunes d'un troupeau.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un mastodonte gris peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 4d8+18 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 29) pour réduire les dégâts de moitié.

Odorat (Ext). Le mastodonte gris peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

MÉCADAVREUX

Mort-vivant de taille Gig

Dés de vie : 30d12 (195 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m, creusement 3 m

CA : 12 (-4 taille, -2 Dex, +8 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 12

Attaques : coup (+23/+18/+13 corps à corps)

Dégâts : coup 2d12+18/19-20

Espace occupé/allonge : 6 m x 6 m/6 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte, ingestion de cadavres

Particularités : aura de désacralisation, capture des âmes, mort-vivant, réduction des dégâts (10/+2), rejets zombis, RM 30

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +17

Caractéristiques : For 34, Dex 7, Con -, Int 10, Sag 11, Cha 15

Compétences : Détection +18, Escalade +14, Fouille +16, Perception auditive +20, Saut +14

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (poing)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 19

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 31-60 DV (taille C)

Les mécadavreux sont animés à partir de cimetières. D'une intelligence moyenne, ils sont friands de toujours plus de cadavres. Leur seul but dans l'existence est d'accroître leur taille et d'augmenter leur pouvoir en dévorant encore plus de dépouilles. Ils cherchent des corps partout, depuis les cimetières en passant par les champs de bataille, jusqu'aux sites récemment frappés par des désastres naturels.

Un mécadavreux ressemble vaguement à un humanoïde mais son immense corps est fait de cadavres, de pierres tombales et de la terre qu'il a récoltés dans des cimetières. De loin, la créature ressemble à un géant massif fait de terre et de pierre. Mais en l'inspectant de plus près, un observateur peut relever une main de mort, une tête ou tout autre appendice dépassant de sa silhouette.

On pense que ces créatures sont nées de la tombe d'une créature morte-vivante intelligente (comme un vampire) sur une terre maudite. Ce serait la corruption prolongée de la non-mort qui pénétrerait la terre qui pousserait le cimetière en entier (corps, pierres tombales, etc.) à se constituer en ce monstre mort-vivant.

Les mécadavreux se régalent de chair morte mais ils sont plus que disposés à créer des cadavres frais en tuant des créatures vivantes. Il est arrivé qu'un seul mécadavreux détruise entièrement plusieurs villages afin de satisfaire sa fringale permanente.

Même si les mécadavreux ne sont pas intrinsèquement mauvais, leur souillure de non-vie atteint toute proie vivante qu'ils dévorent. L'âme et le corps d'une créature consommée par un mécadavreux sont bloqués à l'intérieur de ce dernier. Du coup, l'âme ne peut s'échapper (et la créature ne peut être rappelée à la vie, ni ressuscitée) tant que le mécadavreux lui-même n'est pas détruit.

COMBAT

Le mécadavreux se bat pour réduire en bouillie ses adversaires. De temps en temps, il étreint quelques opposants turbulents et les ajoute à son corps poreux (voir Engloutissement plus bas). Ceux qui sont absorbés sont empoignés et rapidement retenus par les mains des corps, ce qui permet la cohésion.

Engloutissement (Ext). Un mécadavreux peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +39). La créature n'a pas besoin de sa bouche pour engloutir. Elle peut placer au mieux l'adversaire dans n'importe quelle partie adéquate de son corps poreux. Une fois avalée, l'adversaire subit 1d12+12 points de dégâts contondants causés par le mouvement des corps, des pierres tombales et d'autres objets dans le corps du monstre. Un jet de lutte réussi permet à la créature de dégager des mains des corps composant le monstre et de revenir à la surface du mécadavreux, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour s'échapper complètement. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts au mécadavreux (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les corps alentour ferment le trou, et un autre PJ englouti doit de nouveau creuser son chemin vers l'extérieur. Le corps de taille Gig de la créature peut contenir deux créatures de taille TG, huit de taille G, trente-deux de taille M ou cent vingt-huit de taille P ou moins.

Étreinte (Ext). Si un mécadavreux réussit une attaque de coup contre une créature de sa catégorie de taille ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +39). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Le mécadavreux a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa main pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré

comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de poing chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Ingestion de cadavres (Sur). Le mécadavreux augmente ses points de vie en ajoutant des corps à son ensemble. Il gagne 5 points de vie pour chaque corps d'une créature engloutie. Le mécadavreux peut dépasser le nombre normal de ses points de vie de cette façon, gagnant tous les points excédentaires en points de vie temporaires. Les adversaires que la créature a engloutis ne sont sujets à l'ingestion de cadavres que 1 round après leur mort.

Aura de désacralisation (Sur). Un mécadavreux projette continuellement un champ d'énergie négative d'un rayon de 30 mètres. Cette zone est sous l'effet d'un sort de *profanation* de force double (niveau de lanceur de sorts 15) comme si le mécadavreux était un objet permanent dédié à son propre dieu. Toutes les tentatives de renvoi dans la zone ont un malus de malaisance de -6. De plus, toute créature morte-vivante dans cette zone (y compris le mécadavreux) obtient un bonus de malaisance de +2 sur les jets d'attaque, les jets de dégâts et les jets de sauvegarde. De même, elle aura +2 points de vie par DV. Cette aura persiste 24 heures après que le mécadavreux a quitté l'endroit.

Capture des âmes (Sur). Les créatures tuées et ingérées par le mécadavreux sont affectées par un sort de *capture d'âme*, ce qui signifie qu'elles ne peuvent être ramenées à la vie. Détruire le mécadavreux annule cet effet. Les corps que la créature dévore sans les avoir tués elle-même ne subissent pas la capture des âmes.

Mort-vivant. Un mécadavreux est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un mécadavreux ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Rejets zombi (Sur). Quand il atteint 0 point de vie, le mécadavreux tombe en morceaux, séparant les composants de son corps. La force qui maintenait la créature animée se reporte sur les corps qui la composaient, les transformant en zombis. Lors de sa mort, le mécadavreux génère autant de zombis qu'il a de dés de vie (par exemple, un mécadavreux de 30 DV générera 30 zombis). Sauf si le contexte implique autre chose, ce sont des zombis de taille M. Ils fonctionnent normalement aussi longtemps qu'ils sont dans la zone désacralisée du mécadavreux, mais, à l'extérieur, ils redeviennent des corps normaux.

Monstre primitif (aquatique) de taille Gig

Dés de vie : 24d10+168 (300 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : nage 36 m

CA : 20 (-4 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaques : morsure (+24 corps à corps)

Dégâts : morsure 4d6+15

Espace occupé/allonge : 6 m x 12 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : odorat surdéveloppé, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +21, Vol +9

Caractéristiques : For 31, Dex 15, Con 24, Int 1, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +6, Discrétion -10, Natation +18, Perception auditive +6

Milieu naturel/climat : milieu aquatique

Organisation sociale : solitaire ou banc (5-20)

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 25-48 DV (taille Gig), 49-72 DV (taille C)



Le mégalodon est l'un des plus grands prédateurs existant et ne s'efface que devant les dragons et quelques autres rares créatures. Suffisamment grand pour dévorer une baleine tout entière, le mégalodon fait faire des cauchemars aux marins, même les plus endurcis.

Le mégalodon mesure d'ordinaire entre 16 et 20 mètres pour un poids oscillant entre 10 et 60 tonnes. Personne n'a jamais pu confirmer les rumeurs selon lesquelles existeraient des spécimens mesurant entre 24 et 27 mètres.

COMBAT

Le mégalodon attaque tout ce qu'il pense être une proie comestible – y compris ses semblables. Il peut bondir jusqu'à une hauteur de 12 mètres au-dessus des flots pour attaquer les rukhs et les petits dragons volant au ras des vagues. Il mord avec ses puissantes mâchoires et peut engloutir des créatures plus petites que lui.

Engloutissement (Ext). Un mégalodon peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins une catégorie de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +40). Une fois engloutie par le mégalodon, la créature subit 2d8+10 points de dégâts contondants et 1d8+4 points de dégâts d'acide par round passé dans son estomac. La créature peut, en réussissant un jet de lutte, s'extraire de l'estomac du monstre et revenir dans sa gueule, où elle devra réussir un nouveau jet de lutte pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant

Caractéristiques : For 19, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 12
Compétences : Détection +8%, Perception auditive +9, Saut +9, Sens de la nature +5

Dons : Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : régions froides ou tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-20)

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 11-15 DV
(taille G), 16-30 DV (taille TG)



Les molosses spectraux sont des prédateurs agressifs originaires des régions froides et polaires du plan Matériel. Ces canins à la musculature imposante ont un goût prononcé pour la chair des créatures éthérées et ils poursuivent ces dernières avec obstination, ignorant parfois lors de leur chasse sur le plan Éthéré des proies plus faciles du plan Matériel.

Un molosse spectral ressemble à un formidable loup sanguinaire au pelage noir et hirsute et aux pattes démesurées. Sa tête est large, son museau est court et épaté et ses crocs brillent d'une lueur bleutée. Un molosse spectral mesure en moyenne 2,5 mètres de long et pèse 350 kg.

Les molosses spectraux parlent le commun.

COMBAT

Les molosses spectraux sont des carnivores téméraires et agressifs qui chassent généralement en meute, ce qui leur permet de cerner leur proie pour éviter qu'elle ne s'enfuit. Puisque les proies éthérées sont plus difficiles à attraper que les créatures du plan Matériel, les molosses les attaquent rapidement et ne les lâchent plus une fois qu'ils les tiennent entre leurs mâchoires.

Étreinte (Ext). Si un molosse spectral réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre,



MOLOSSE SPECTRAL

Créature magique de taille G

Dés de vie : 10d10+30 (85 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaques : morsure (+13 corps à corps)

Dégâts : morsure 2d6+6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque extractive, étreinte

Particularités : morsure éthérée, odorat, vision dans le noir (18 m), vision lucide, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +10, Vol +6

sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +18). S'il réussit à assurer sa prise sur une créature éthérée, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'attaque extractive lors du prochain round. Le molosse spectral a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses mâchoires pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Attaque extractive (Sur). Le molosse spectral peut extraire une créature du plan Éthéré qu'il tient entre ses mâchoires pour l'amener sur le plan Matériel. Pour cela, il doit réussir un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +18). Un adversaire extrait est piégé sur le plan Matériel à moins qu'il n'ait un moyen de retourner de lui-même sur le plan Éthéré.

Morsure éthérée (Sur). Les crocs d'un molosse spectral ont une propriété similaire à celle d'une arme spectrale, lui permettant de mordre les créatures éthérées et d'ignorer les chances d'échec lors d'une attaque contre n'importe quelle créature intangible.

Odorat (Ext). Un molosse spectral peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Vision lucide (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *vision lucide* (niveau de lanceur de sorts 16). Il est constamment actif.

Compétences. * Un molosse spectral bénéficie d'un bonus racial de +5 sur les jets de Détection lorsqu'il chasse des créatures qui se trouvent sur le plan Éthéré.

MORKOTH

Aberration (aquatique) de taille M

Dés de vie : 7d8+7 (38 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : nage 15 m

CA : 18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16

Attaques : morsure (+4 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d8-1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : hypnotisme

Particularités : réflexion de la magie, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +3, Vol +8

Caractéristiques : For 8, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 17, Cha 13

Compétences : Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +10, Détection +13, Discrétion +14, Natation +7, Perception auditive +13

Dons : Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Talent (Discrétion)

Milieu naturel/climat : milieu aquatique

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 8-14 DV (taille M), 15-21 DV (taille G)

Les morkoths ont une réputation de cruauté et de haine envers tous ce qui vit qui dépasse celle de tous les autres habitants des profondeurs océaniques.



La partie supérieure des morkoths ressemble à un poisson des failles abyssales. Ils ont les yeux protubérants, les dents saillantes et une crête le long du dos. La partie inférieure de leur corps ressemble à celui d'une pieuvre puisqu'elle possède huit tentacules, mais aussi quatre membres similaires à des pattes de crustacés. Certains morkoths ont un bec en guise de bouche (comme un calmar), mais la majorité a une mâchoire comme celle d'un poisson.

Les morkoths vivent une existence solitaire, passant leurs journées tapis au fond d'un dédale de tunnels construits dans la roche ou le corail sur le sol océanique. La partie extérieure du repère d'un morkoth est habituellement composée de six tunnels, s'enroulant les uns autour des autres, se croisant et s'évitant sans aucune logique apparente. La véritable tanière de la créature se trouve au centre de ce labyrinthe.

Les morkoths utilisent toute une variété d'artifices pour attirer leurs proies. Ils peuvent faire miroiter un trésor, mais leur pouvoir d'hypnotisme est sans doute leur appât le plus efficace. Une fois entre les griffes d'un morkoth, une victime a peu de chances de survivre très longtemps, puisque ces créatures immondes ne cherchent qu'un bon repas et non des esclaves ou des prisonniers. Les morkoths ne s'intéressent pas aux trésors, si ce n'est comme appât pour de futures victimes.

COMBAT

La morsure d'un morkoth est sa seule arme. Il utilise habituellement son pouvoir d'hypnotisme pour attirer une créature passant devant son repère et il la dévore alors vivante. Le morkoth est un monstre prudent qui choisit ses proies avec soin. Il préfère cibler

le dernier membre d'un groupe de créatures, espérant que le reste du groupe ne s'apercevra pas de la disparition de sa victime avant qu'il ne soit trop tard pour la sauver.

Hypnotisme (Sur). Toute créature passant à 6 mètres ou moins d'un entrée vers le repère d'un morkoth doit réussir un jet de Volonté (DD 14) ou être hypnotisée. Une fois hypnotisée, la créature se déplace avec assurance à travers le labyrinthe, à sa vitesse de déplacement normale. Une fois au centre du repère, la victime se laisse flotter tranquillement, attendant dans une profonde transe d'être dévorée par le morkoth. Elle est sans défense face aux attaques du morkoth, mais elle peut alors tenter un nouveau jet de sauvegarde au même DD à chaque round pendant lequel le monstre l'attaque.

Un morkoth peut hypnotiser autant de créatures qu'il le désire à un moment donné. Lorsqu'il est en dehors de son repère, la portée de ce pouvoir est de 6 mètres. L'hypnotisme est un effet mental de type coercition.

Réflexion de la magie (Sur). Le morkoth dispose d'une forme particulière de résistance à la magie qui fait que les effets de tout sort, pouvoir magique ou effet d'objet magique auquel il résiste (même ceux qui affectent une zone d'effet) est réfléchi sur son lanceur. Si le lanceur d'un sort, ou l'utilisateur d'un pouvoir magique ou d'un objet magique copiant un sort échoue à un jet de lanceur de sorts (DD 15), il devient la nouvelle cible du sort ou le centre de la zone d'effet, selon les cas. Si le lanceur réussit son jet, la magie ne sera pas réfléchie, même si le morkoth réussit un éventuel jet de sauvegarde ou y résiste d'une autre façon.

Si le morkoth est la cible d'une dissipation de la magie qui n'est pas réfléchie, son pouvoir de réflexion de la magie est réprimé pendant 1 round.

LES TUNNELS DES MORKOTH

Une créature ayant échappé au pouvoir d'hypnotisme d'un morkoth peut tenter de sauver l'un de ses camarades moins chanceux et qui s'est enfoncé dans les tunnels. Le passage est si étroit dans les tunnels du repaire d'un morkoth qu'une seule créature de taille M peut nager de front dans une section de 1,50 mètre de diamètre. Un MD entreprenant peut dresser la carte de l'ensemble du repère du morkoth et laisser le personnage tenter d'y retrouver son chemin.

Il peut aussi traiter cette incursion dans l'ancre de façon abstraite, en lançant 2d6 pour déterminer le nombre d'intersections entre le tunnel d'entrée et la tanière du morkoth, chacune étant distante de la suivante d'entre 3 et 12 mètres. Entre chaque intersection, le personnage en tête doit faire un jet de Sens de l'orientation (DD 15) pour deviner la direction à prendre. Chaque choix correct rapproche le groupe d'une

intersection. Chaque choix incorrect le renvoie l'équivalent de 1d6 intersections en arrière et ajoute autant de rounds au temps nécessaire pour rejoindre la tanière.

Il est toujours possible de se diriger dans un labyrinthe en choisissant un mur et en le suivant jusqu'au bout. Une créature utilisant cette méthode trouvera à coup sûr la tanière du morkoth, mais ce chemin est aussi généralement plus long. Le nombre d'intersections à traverser est alors de 1d6+6.

MORT ÉCARLATE

Mort-vivant (intangible) de taille M

Dés de vie : 13d12 (84 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : vol 9 m (parfaite)

CA : 17 (+5 Dex, +2 parade), contact 17, pris au dépourvu 12

Attaques : 2 contacts intangibles (+11 corps à corps)

Dégâts : absorption de sang

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : absorption de sang, attachement

Particularités : intangible, mort-vivant, soulèvement

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +4, Vol +10

Caractéristiques : For -, Dex 21, Con -, Int 17, Sag 15, Cha 14

Compétences : Concentration +14, Détection +20, Discrétion +21*, Fouille +13, Perception auditive +20, Sens de l'orientation +7

Dons : Attaque éclair (S), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains (S), Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance

Milieu naturel/climat : marécages

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible :
14-26 DV (taille M)

Une mort écarlate est une créature vaporeuse qui vit dans les marécages et marais ou tout endroit qui peut être fréquemment couvert d'une chape de brouillard épais. Pour cacher sa présence à la population, une mort écarlate, habituellement, emporte les corps de ses victimes dans son repaire qui est un charnier où s'entassent les cadavres et les trésors de ses proies.

Une mort écarlate ressemble à une concentration de brouillard, de forme vaguement humanoïde, avec des bras et un torse. Le bas de son corps s'évase indistinctement en vapeur. Les yeux blancs de la créature luisent, mais il n'a pas de traits faciaux. Une fois qu'il s'est nourri, le sang de ses victimes teint son corps brumeux de rouge.



L'attaque d'une mort écarlate consiste à étendre un tentacule vapoureux et à l'attacher à son adversaire. La créature préfère attaquer en montant une embuscade et elle évite physiquement les cibles qui pourraient briser aisément son étrointe.

Absorption de sang (Ext). Une mort écarlate absorbe le sang, infligeant immédiatement un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution lorsqu'elle se saisit d'un adversaire avec l'un de ses tentacules. Ensuite, pour chaque round pendant lequel le tentacule reste attaché à l'adversaire, celui-ci subit automatiquement un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. La mort écarlate se régale du sang et elle continuera le combat jusqu'à avoir infligé au moins 12 points d'affaiblissement temporaire de Constitution.

Attachement (Ext). Quand une mort écarlate frappe un ennemi à l'aide d'une attaque de contact intangible, l'un de ses tentacules s'enroule autour de son adversaire. Les deux créatures ne sont pas considérées comme étant en situation de lutte mais l'adversaire peut se délivrer à l'aide d'un jet réussi d'Évasion ou en remportant un jet de lutte opposé (bonus de lutte +11). Lorsqu'elle attache un tentacule sur un adversaire, la mort écarlate commence à absorber son sang (voir ci-dessus).

Intangible. Une mort écarlate ne peut être blessée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Une mort écarlate peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Une mort écarlate se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Mort-vivant. Une mort écarlate est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Une mort écarlate ne peut être rappelée à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Soulèvement (Mag). Par une action gratuite une mort écarlate peut soulever par télékinésie une créature ou un objet d'un poids pouvant aller jusqu'à 150 kg. Ce pouvoir est similaire au sort de *télékinésie* (version de force graduelle, niveau de lanceur de sorts 12), à la différence qu'il ne fonctionne que sur un adversaire déjà saisi par un tentacule de la mort écarlate. Contre un ennemi qui résiste, l'utilisation de ce pouvoir nécessite de remporter un jet lutte opposé (bonus de lutte +11).

Compétences. La forme brumeuse de la mort écarlate fait qu'elle est particulièrement difficile à détecter dans le brouillard. Avant de se nourrir la créature reçoit un bonus de +8 à ses jets de Discrétion dans les zones brumeuses ou fumeuses. Une fois qu'elle s'est nourrie, le bonus tombe à +4 à cause de sa coloration rouge.

Les myconides, qu'on appelle parfois des hommes-thallophytes, sont des champignons intelligents et mobiles, et ces créatures sont parmi les plus étranges que l'on puisse rencontrer dans les profondeurs de la terre. Ils sont paisibles, calmes, timides et pensifs. Ils se méfient des étrangers qu'ils considèrent tous comme des fauteurs de troubles et de destruction. Pour s'assurer de vivre en paix, ils établissent leurs agglomérations assez loin des passages souterrains les plus fréquentés.

Les myconides mesurent entre 60 cm et 3,60 m de haut. La caractéristique physique qui permet de les distinguer le plus facilement d'un simple bolet géant est leurs membres. Leur pied se sépare en deux jambes et deux bras sont situés juste en dessous de leur « chapeau ». Le chapeau abrite aussi deux yeux, qui sont parfaitement indécélables lorsque le myconide les ferme. Leurs mains semblent avoir un nombre aléatoire de doigts et de pouces. On rencontre parfois des individus ayant plus de deux bras ou de deux jambes.

L'espérance de vie d'un myconide est d'à peu près vingt-quatre ans. Lorsqu'ils viennent d'éclore, ils ressemblent à des bolers géants. Ils deviennent matures et mobiles à l'âge de quatre ans. Leur apparence change assez peu après cela.

COMBAT

Les hommes-thallophytes préfèrent se soustraire aux regards des étrangers et ne se battent qu'en dernier ressort. S'il doit se battre, un myconide peut se servir de spores comme d'attaque à distance ou donner des coups au corps à corps.

Spores (Ext). Par une action simple, un myconide peut relâcher un nuage de spores. Il existe plusieurs variétés de spores, qui sont décrites ci-dessous. À chaque nouvelle étape de son évolution (lorsqu'il obtient un dé de vie supplémentaire), un myconide apprend à générer un nouveau type de spores, mais sans perdre l'accès aux types précédents. Un myconide peut utiliser chaque type de spores un nombre de fois par jour égal à son nombre de dés de vie. Par exemple, un vieil ouvrier à 3 DV a accès aux trois premiers type de spores (appel de détresse, reproduction et liaison) et il peut utiliser chaque type trois fois par jour chacun. Les spores peuvent être relâchées soit dans une étendue de 36 mètres de rayon, soit comme un rayon de 12 mètres de portée visant une seule cible, comme indiqué dans leurs descriptions individuelles.

Appel de détresse. Ces spores alertent tous les myconides dans la zone d'effet qu'un danger est proche. Elles sont relâchées dans une étendue de 36 mètres de rayon.

Reproduction. Ces spores germent et deviennent en fin de compte un nouveau-né myconide. Elles sont relâchées dans une étendue de 36 mètres de rayon et n'ont aucun effet sur d'autres créatures que des myconides.

Liaison. Les myconides ne parlent pas, mais ces spores leur permettent d'établir une liaison télépathique entre eux ou avec des étrangers. Un jet de Vigueur (au DD variable ; voir la description des différents myconides) annule cet effet, qui est cependant inoffensif. La liaison dure pendant 30 à 60 minutes avec un étranger, mais jusqu'à 8 heures avec un autre myconide. Les spores de liaison peuvent être relâchées soit comme une étendue de 36 mètres de rayon, soit comme un rayon d'une portée de 12 mètres. Dans les deux cas, la portée de la liaison télépathique est ensuite de 36 mètres une fois qu'elle est établie.

	Jeune ouvrier myconide	Ouvrier myconide adulte	Vieil ouvrier myconide
Dés de vie :	1d8 (4 pv)	2d8+2 (11 pv)	3d8+3 (16 pv)
Initiative :	+2	+2	+1
Vitesse de déplacement :	6 m	6 m	6 m
CA :	14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12	13 (+1 taille, +2 Dex), contact 13, pris au dépourvu 11	12 (+1 Dex, +1 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11
Attaques :	2 coups (+1 corps à corps)	2 coups (+2 corps à corps)	2 coups (+3 corps à corps) ; ou spores (+3 contact à distance)
Dégâts :	coup 1d3-1	coup 1d4	coup 1d6+1
Espace occupé/allonge :	75 cm x 75 cm/0 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—	—	spores
Particularités :	plante, spores	plante, spores	plante, spores
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +2, Vol +1	Réf +2, Vig +4, Vol +1	Réf +2, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques :	For 8, Dex 15, Con 11, Int 9, Sag 12, Cha 12	For 11, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 13	For 12, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 14
Compétences :	Artisanat (une forme au choix) +2, Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +13, Perception auditive +6, Profession (fermier) +4, Psychologie +4, Sens de la nature +4	Artisanat (une forme au choix) +4, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +10, Perception auditive +6, Profession (fermier) +5, Psychologie +4, Sens de la nature +5	Artisanat (une forme au choix) +4, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +4, Détection +8, Discrétion +5, Perception auditive +8, Profession (fermier) +6, Psychologie +5, Sens de la nature +6
Dons :	Vigilance	Vigilance	Vigilance
Milieu naturel/climat :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)	solitaire, paire ou groupe (3-5)
Facteur de puissance :	1/2	1	2
Trésor :	aucun	aucun	aucun
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Évolution possible :	—	—	—

Pacification. Ces spores sont relâchées comme un rayon d'une portée de 12 mètres. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD variable ; voir la description des différents myconides) ou devenir passive pendant 1 minute. Les créatures passives sont comme hébétées, à la différence qu'elles peuvent entreprendre une action partielle par tour, à condition qu'elle ne consiste pas à attaquer. C'est un effet mental de type coercition.

Hallucination. Ces spores sont relâchées comme un rayon d'une portée de 12 mètres. La cible doit réussir un jet de Vigueur (DD variable ; voir la description des différents myconides) ou souffrir d'envoûtantes hallucinations qui ont les mêmes effets qu'un sort de *confusion* pendant une durée d'une heure.

Animation. Seul un souverain myconide a accès à ces spores. Lorsqu'elles sont relâchées sur un cadavre, les spores d'animation entament un processus qui couvre le corps d'une moisissure pourpre. Après 1d4 jours, le cadavre s'anime et devient un serviteur zombi. Il a toutes les caractéristiques d'un zombi de la taille de la créature d'origine, à la différence qu'il conserve son type précédent et qu'il ne peut être renvoyé ou affecté comme un mort-vivant. Au cours des 1d6 semaines suivantes, un cadavre animé par un myconide se décompose lentement. À la fin de cette période, il s'écroule en un tas de poussière.

Plante. Un myconide est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Compétences et dons. Un myconide obtient des points de compétence et des dons comme s'il était de type fée. En ce qui

concerne le calcul des DV sup. (voir l'Introduction), un myconide compte toujours pour une fée de taille TP quelle que soit son espèce.

JEUNE OUVRIER

Ces adolescents ont entre quatre et huit ans. Ils aident les myconides plus âgés dans leurs tâches quotidiennes et constituent la première ligne de défense d'un cercle.

Combat

Les jeunes ouvriers sont de piètres combattants. Ils relâchent leurs spores au premier signe de danger et se cachent ou fuient si on les menace. S'ils sont acculés et doivent se battre, ils ont tendance à foncer à plusieurs sur un seul adversaire. Comme les jeunes ouvriers ont une allonge de 0 mètres, ils doivent pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire pour les attaquer au corps à corps.

Spores (Ext). Les jeunes ouvriers ont uniquement accès aux spores d'appel de détresse.

OUVRIER ADULTE

Ces myconides ont entre huit et douze ans. Ils forment le noyau dur de toute communauté d'hommes-thallophytes, et sont capables d'accomplir des tâches variées.

Combat

Les ouvriers adultes sont des combattants relativement compétents. S'ils sont prévenus de la présence d'un danger, ils cherchent

	Garde myconide Plante de taille M	Myconide meneur de cercle Plante de taille G	Souverain myconide Plante de taille G
Dés de vie :	4d8+8 (26 pv)	5d8+15 (37 pv)	6d8+21 (48 pv)
Initiative :	+1	+1	+1
Vitesse de déplacement :	6 m	6 m	6 m
CA :	12 (+1 Dex, +1 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11	12 (-1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11	12 (-1 taille, +1 Dex, +2 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 11
Attaques :	2 coups (+5 corps à corps) ; ou spores (+5 contact à distance)	2 coups (+5 corps à corps) ; ou spores (+6 contact à distance)	2 coups (+7 corps à corps) ; ou spores (+8 contact à distance)
Dégâts :	coup 1d6+2	coup 1d8+3	coup 1d8+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	spores	spores	spores
Particularités :	plante, spores	plante, spores	fabrication de potions, plante, spores
Jets de sauvegarde :	Réf +2, Vig +6, Vol +3	Réf +2, Vig +7, Vol +4	Réf +3, Vig +8, Vol +5
Caractéristiques :	For 14, Dex 12, Con 15, Int 11, Sag 15, Cha 14	For 16, Dex 12, Con 17, Int 11, Sag 16, Cha 15	For 18, Dex 12, Con 17, Int 12, Sag 17, Cha 17
Compétences :	Artisanat (une forme au choix) +4, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +4, Détection +8, Discrétion +5, Intimidation +6, Perception auditive +8, Profession (fermier) +6, Psychologie +6, Sens de la nature +6	Artisanat (une forme au choix) +4, Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +4, Détection +9, Diplomatie +4, Discrétion +1, Intimidation +6, Perception auditive +9, Profession (fermier) +8, Psychologie +8, Sens de la nature +7	Artisanat (une forme au choix) +5, Connaissances (nature) +5, Déplacement silencieux +4, Détection +9, Diplomatie +5, Discrétion +1, Intimidation +8, Perception auditive +9, Profession (fermier) +8, Profession (herboriste) +7, Psychologie +8, Sens de la nature +7
Dons :	Vigilance	Arme de prédilection (spores), Vigilance	Arme de prédilection (spores), Préparation de potions (S), Robustesse, Vigilance
Milieu naturel/climat :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire, patrouille (3-5), ou groupe mixte (3-5, plus 3-5 ouvriers)	solitaire, paire, patrouille (3-5), groupe mixte (3-5 et 3-5 ouvriers) ou cercle (4 jeunes ouvriers, un total de 20 ouvriers adultes, vieux ouvriers, gardes et meneurs de cercle)	tribu (1, plus 5-10 serviteurs zombis et 3-10 cercles)
Facteur de puissance :	4	6	7
Trésor :	aucun	aucun	aucune pièce, aucun bien précieux, objets normal (uniquement des potions)
Alignement :	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre	généralement loyal neutre
Évolution possible :	—	—	7-12 DV (taille G), 13-18 DV (taille TG)

à se cacher, soit pour tendre une embuscade, soit pour attendre que des myconides plus puissantes n'arrivent à la rescousse. Quand les renforts sont là, les ouvriers adultes utilisent l'action d'aide à quelqu'un pour appuyer leurs supérieurs.

Spores (Ext). Les ouvriers adultes ont accès aux spores d'appel de détresse et de reproduction.

VIEIL OUVRIER

Ces myconides sont âgés d'entre douze et seize ans. Ils servent de contremaître pour les autres ouvriers et de troupes de choc en combat.

Combat

Au lieu de se cacher comme les myconides plus jeunes, les vieux ouvriers arrosent les intrus de spores de liaison. Ils préfèrent communiquer que d'avoir à devenir agressifs. S'ils doivent se battre, ils chercheront d'abord à éliminer les cibles les plus impressionnantes. Si des myconides plus puissants les rejoignent dans la bataille, les vieux ouvriers utilisent en gros les mêmes tactiques que les ouvriers adultes.

Spores (Ext). Les vieux ouvriers ont accès aux spores d'appel de détresse, de reproduction et de liaison (DD 12).

GARDE

Ces myconides ont entre seize et vingt ans. Ils sont chargés de la défense du cercle.

Combat

Les gardes sont relativement agressifs en combat, du moins selon les standard myconides. Leur arme préférée est leurs spores de pacification, mais ils peuvent aussi donner des coups au corps à corps si nécessaire.

Spores (Ext). Les gardes ont accès aux spores d'appel de détresse, de reproduction, de liaison et de pacification (DD 14 pour les deux dernières).

MENEUR DE CERCLE

Les meneurs de cercles sont âgés d'entre vingt et vingt quatre ans. Comme leur nom le suggère, ils dirigent et gèrent les cercles myconides.



rain peut dupliquer les effets suivants, chacun une fois par jour (mais uniquement pour créer des potions) : délivrance de la paralysie, endurance aux énergies destructives, endurance, force de taureau, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies, invisibilité pour les animaux, morsure magique aggravée, morsure magique, neutralisation du poison, protection contre l'énergie négative, protection contre les énergies destructives, ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives, restauration partielle, soins importants, soins légers, soins modérés. Niveau de lanceur de sorts 6, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

LA SOCIÉTÉ DES MYCONIDES

Un cercle de myconides contient

un nombre égal d'individus à 1, 2, 3, 4 et 5 DV. Chaque journée est strictement découpée en trois périodes de huit heures : une de repos, une de travail aux champs de thallophytes et une dernière d'amalgame, qui est un état de fusion mentale par le biais d'une transe hallucinogène et transcendante. Un amalgame ne peut être interrompu que par des spores de détresse.

Les myconides cultivent des thallophytes pour se nourrir. Une tribu possède généralement plusieurs fermes, où les ouvriers travaillent avec un zèle presque religieux. Ces créatures connaissent les moisissures et les champignons sur le bout des doigts, y compris les conditions de culture idéales selon l'espèce, et le rendement auquel s'attendre selon la zone. Les myconides savent aussi fabriquer divers objets à base de thallophytes. La plupart de ces objets ne seraient d'aucune utilité à d'autres qu'eux.

Mes tribus de myconides sont constituées de plusieurs cercles vivant à côté les uns des autres. Les cercles d'une tribu se disposent généralement de façon à ce que les spores d'appel de détresse de leurs voisins puissent atteindre au moins un membre d'un autre cercle de la tribu.

Lorsque l'on rencontre un myconide seul loin de son cercle, il est sans doute en mission pour ses supérieurs. Ces missions consistent généralement à rechercher des signes d'intrusion, ou à trouver des déchets pour fertiliser les bacs de thallophytes. Si un myconide tombe au cours d'une mission sur un corps susceptible d'être animé, il le rapporte alors à son cercle.

Le souverain est le seul myconide de 6 DV dans la tribu. Il organise les cercles, surveille la tribu, la protège des influences extérieures, anime des protecteurs et prépare des potions. Lorsqu'il meurt, le plus vieux des meneurs de cercle survivant de cette tribu devient le nouveau souverain.

Combat

Les meneurs de cercles ne rentrent en lice que s'ils pensent que c'est nécessaire pour assurer la survie de leurs subordonnés. Ils utilisent alors leurs spores d'hallucination dès qu'ils en ont l'opportunité. Comme les autres myconides, ils répugnent à se battre au corps à corps, mais peuvent donner des coups si besoin est.

Spores (Ext). Les meneurs de cercles ont accès aux spores d'appel de détresse, de reproduction, de liaison, de pacification et d'hallucination (DD 15 pour les trois dernières).

SOUVERAIN

Un souverain myconide est âgé d'au moins vingt quatre ans. Il dirige une tribu, conseillé par les plus anciens meneurs de cercle. Les souverains de régions voisines tâchent de maintenir des communications régulières entre les tribus et ils se rencontrent occasionnellement pour discuter des problèmes qui pourraient affecter plusieurs tribus.

Combat

Les souverains utilisent les mêmes tactiques que les meneurs de cercles, mais ils ont aussi souvent quelques cadavres animés ou serviteurs à leurs ordres. Dans les rares cas où ils doivent se battre personnellement, ils le font entourés d'un rempart de serviteurs, de meneurs de cercle ou des deux.

Spores (Ext). Les souverains ont accès aux spores d'appel de détresse, de reproduction, de liaison, de pacification, d'hallucination (DD 15 pour ces trois dernières) et d'animation.

Fabrication de potions. Bien qu'ils ne soient pas des lanceur de sorts, les souverains myconides peuvent créer différentes potions qui imitent des sorts de prêtres et de druides. Un souve-

Vermine de taille C

Dés de vie : 32d8+256 (400 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 24 m, creusement 6 m

CA : 18 (-8 taille, -2 Dex, +18 naturelle), contact 0, pris au dépourvu 18

Attaques : 5 tentacules (132 corps à corps) ; ou morsure (+32 corps à corps)

Dégâts : tentacule 2d8+16, morsure 4d6+16 et venin

Espace occupé/allonge : 4,50 m x 30 m/3 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : perception des vibrations, réduction des dégâts (25/+5), RM 31, vermine

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +26, Vol +11

Caractéristiques : For 43, Dex 7, Con 27, Int -, Sag 12, Cha 4

Compétences : Détection +7, Perception auditive +10

Milieu naturel/climat : déserts chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 20

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 33-64 DV (taille C)

Véritables cauchemars du désert, les myriapodes parcourent sans relâche les dunes et les plaines sablonneuses à la recherche de nourriture. Et les déserts offrent peu d'abri aux créatures traquées par cet immense prédateur.

Le myriapode ressemble à un gigantesque mille pattes : son long corps segmenté est porté par des centaines de paires de pattes. Son corps bulbeux à la cuirasse épaisse est couvert de soies d'un orange et d'un marron profond. Les redoutables mandibules de la créature s'agitent involontairement lorsqu'elle détecte la présence d'une proie. Le myriapode peut atteindre plus de 30 mètres de longueur.

COMBAT

Les myriapodes attendent, enfouis dans le sable, qu'une proie passe à leur portée ; quand cela arrive, ils jaillissent de leur cachette et se jettent sur elle. En situation de combat, le myriapode déchiquette d'ordinaire sa proie grâce à ses cinq attaques de griffes par round. Il n'utilise son poison que contre les proies les plus coriaces.

Venin (Ext). Un myriapode inocule son venin (jet de Vigueur DD 44) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 2d6 points de Constitution et diminution permanente de 1d4 points de Dextérité).

Perception des vibrations (Ext). Un myriapode détermine automatiquement la position de toute créature en contact avec le sol et se trouvant à moins de 36 mètres.

Vermine. Les myriapodes sont immunisés contre les attaques mentales (charmes, coercition, fantômes, mirages et sorts affectant le moral) et bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 15d12 (97 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaques : dard (+9 corps à corps), morsure (+4 corps à corps)

Dégâts : dard 2d4+3 et venin, morsure 1d4+1 et poison

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m (lové)/3 m

Attaques spéciales : sorts, venin

Particularités : détection de pensées, immunités, mort-vivant, pensées protégées, SR 23, télépathie

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +5, Vol +11

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con -, Int 16, Sag 15, Cha 17

Compétences : Bluff +12, Concentration +14, Connaissance des sorts +14, Détection +12, Diplomatie +7, Discrétion +11, Intimidation +12, Perception auditive +12, Psychologie +8

Dons : École renforcée (une école au choix), Esquive, magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, un don de métamagie (au choix), Vigilance

Milieu naturel/climat : régions chaudes ou tempérées, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 16-21 DV (taille G), 22-45 DV (taille TG)

Les nags osseux étaient des nags ténébreux de leur vivant. Après leur mort, ils ont été transformés en créatures mortes-vivantes squelettiques par un autre naga ténébreux au cours d'un horrible rituel.

Les nags osseux ressemblent à des serpents squelettiques d'une longueur de 3,50 mètres. Leur crâne a une sinistre ressemblance avec celui d'un humain, à la différence que celui des nags osseux a de longs crocs qui peuvent inoculer un poison débilisant. Une lumière froide et cruelle brille au fond des orbites de ces créatures, leur donnant un air indicible de malignité et de haine. Leur queue se termine par un dard vicieux en os qui – comme ses crocs – délivre un venin à chaque coup porté.

Même s'ils méprisent leur état de servitude, les nags osseux obéissent inconditionnellement à leur créateur, attaquant même d'autres nags si l'ordre en est donné. Si leur maître meurt, les nags osseux deviennent indépendants et décident par eux-mêmes de leur destinée.

COMBAT

Les nags osseux sous le contrôle de leur maître reçoivent des ordres explicites sur la façon de gérer leurs adversaires. En outre,



ces morts-vivants hautement intelligents peuvent avoir leurs propres initiatives au sujet de la méthode adéquate pour terrasser des adversaires en particulier.

Un naga osseux utilise son pouvoir de détection de la pensée pour déterminer les forces et les faiblesses de ses adversaires avant d'entrer en combat. Souvent, il tente d'intimider ses ennemis avec des insultes télépathiques. Ensuite, il a recours aux sorts pour affaiblir l'adversaire qui semble le plus puissant avant d'entrer au corps à corps. Un naga osseux concentrera ses attaques au corps à corps sur les ennemis vivants plutôt que sur les morts-vivants ou les créatures artificielles, car les vivants sont sensibles à son venin.

Sorts. Un naga osseux lance ses sorts comme un ensorceleur du niveau 14 (sorts connus 9/5/5/4/4/3/2/1 ; peut lancer 6/7/7/7/6/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 13+ niveau de sort)

Venin (Ext). Un naga osseux inocule son venin pour chaque attaque de morsure ou de dard réussie. Les effets initial et secondaire de sa morsure (jet de Vigueur DD 17) sont les mêmes (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force). Le venin de son dard (jet de Vigueur DD 17) est plus virulent : son effet initial est une diminution permanente de 1d4 points de Constitution et son effet secondaire est un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution.

Détection de pensées (Sur). Un naga osseux peut continuellement détecter les pensées de ceux qui se trouvent autour de lui. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *détection de pensées* (niveau de lanceur de sorts 9 ; jet de Volonté DD 15) toujours active.

Immunités (Ext). Les nagas osseux sont immunisés au froid. De plus, à cause de leur absence de chair et d'organes internes, ils ne subissent que la moitié des dégâts contre les armes perforantes.

Mort-vivant. Un naga osseux est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution

permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un naga osseux ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir à 18 mètres.

Pensées protégées (Ext). Grâce à ce pouvoir de protection des pensées, les nagas osseux sont immunisés à toute forme de lecture de la pensée.

Télépathie (Sur). Un naga osseux peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature ayant un langage, dans un rayon de 75 mètres.

NÉOGI

Les néogis sont des créatures arachnides vicieuses, qui vivent de raids, de récupération et de l'esclavagisme. Ils sont à leur place là où grouille la racaille.

Les néogis ont huit pattes et leur corps est couvert d'un pelage raide. Leur aspect évoque une mygale géante. Cependant, là où devrait se trouver la tête d'une araignée, les néogis ont un long cou flexible qui va d'abord vers l'avant, puis vers l'arrière, avant de revenir en avant, comme un grand « S ». Au sommet de ce cou se trouve une petite tête fine, comme celle d'une anguille. Leur mâchoire est garnie de minuscules dents aiguës et leurs deux petits yeux noirs sont enfoncés dans le crâne. Quelques-uns ont une barbe étroite sur le devant du menton. Les néogis teignent souvent leur fourrure naturellement fauve d'une grande variété de couleurs et de motifs. Certains de ces motifs permettent d'identifier la famille ou le rang, les autres sont uniquement de la décoration. Les néogis portent généralement quelques ornements à base de simples vêtements et une ceinture ou une bandoulière soutenant des poches dans lesquelles ils rangent leurs objets de valeurs.

Les repères néogis sont souvent parsemés de fosses, de failles, d'étroites passerelles, et de rebords incertains. Grâce à leur maîtrise des compétences Équilibre et Saut et leur capacité à se déplacer au milieu des ennemis, les néogis peuvent se mouvoir avec plus de facilité au milieu de ces dangers que d'éventuels attaquants.

Tous les néogis parlent le commun et le commun des Profondeurs, et un grand nombre d'entre eux parlent aussi le terreux.

COMBAT

Les tactiques de ces monstres changent selon le type de néogi impliqué. Aucun d'entre eux n'est particulièrement courageux, mais ils sont tous sans pitié. Ils se partagent tous les pouvoirs suivants.

Venin (Ext). Le venin néogi est étonnamment virulent, surtout pour une créature aussi frêle. Un néogi inocule son venin (jet de Vigueur DD 14 pour les néogis) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse).

Immunité contre les effets mentaux. Les néogis sont immunisés à tous les effets mentaux.

Compétences. Les néogis utilisent leur modificateur de Dextérité sur les jets d'Escalade et de Saut à la place de celui de Force.



	Larve néogie	Néogi adulte	Grand maître ancien néogi
Dés de vie :	1/4 d8-1 (1 pv)	5d8-5 (18 pv)	5d8+25 (47 pv)
Initiative :	+3	+3	-1
Vitesse de déplacement :	6 m, escalade 6 m	9 m, escalade 6 m	6 m
CA :	15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12	17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14	10 (-2 taille, -1 Dex, +3 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 10
Attaques :	morsure (+5 corps à corps)	morsure (+7 corps à corps), 2 griffes (-3 corps à corps) ; ou arbalète légère (+7 distance)	morsure (+1 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d3-4 et venin	morsure 1d6-2, griffes 1d3-2 ; ou arbalète légère 1d8/19-20	morsure 1d6
Espace occupé/allonge :	75 cm x 75 cm/0 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/3 m
Attaques spéciales :	venin	asservissement, venin	crachar de larve, venin
Particularités :	immunité contre les effets mentaux, vision dans le noir (18 m)	immunité contre les effets mentaux, vision dans le noir (18 m)	vermine
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig -1, Vol +2	Réf +4, Vig +0, Vol +6	Réf +0, Vig +9, Vol +3
Caractéristiques :	For 3, Dex 17, Con 9, Int 2, Sag 10, Cha 2	For 6, Dex 17, Con 9, Int 15, Sag 14, Cha 6	For 11, Dex 8, Con 20, Int -, Sag 15, Cha 1
Compétences :	Déplacement silencieux +5, Équilibre +4, Escalade +11, Saut +4	Déplacement silencieux +11, Désamorçage/sabotage +10, Équilibre +11, Escalade +11, Intimidation +9, Saut +11	Déplacement silencieux +7, Équilibre +3
Dons :	Botte secrète (morsure) (S)	Botte secrète (morsure) (S), Esquive, Maniement des armes courantes, Souplesse du serpent	—
Milieu naturel/climat :	régions chaudes ou tempérées, souterrains	régions chaudes ou tempérées, souterrains	régions chaudes ou tempérées, souterrains
Organisation sociale :	nuée (10-40) ou tribu (10-60, plus 10-60 néogis adultes, 10-60 esclaves ombres des roches et 1 grand maître ancien)	nid (3-8, plus 3-8 esclaves ombres des roches)	tribu (1, plus 10-60 larves, 10-60 néogis adultes, 10-60 esclaves ombres des roches)
Facteur de puissance :	1/4	4	6
Trésor :	aucun	normal (x2)	aucun
Alignement :	généralement loyal mauvais	généralement loyal mauvais	toujours neutre
Évolution possible :	—	par la classe de personnage	—

LARVE

Ces dangereux et malsains parasites quittent rarement le voisinage d'un grand maître ancien. Il arrive cependant que des néogis adultes les lâchent dans les parages de leur territoire et les laissent se débrouiller par eux-mêmes.

Combat

Les larves néogies se dévorent habituellement entre eux, mais s'ils remarquent une autre proie, ils la chargent aussitôt. Lors d'une bataille, ils se jettent tous sur une même créature, la mordant jusqu'à ce qu'elle succombe à leur venin. Ils dévorent ensuite leur victime.

NÉOGI ADULTE

Les néogis adultes constituent la majorité de la population d'une communauté néogie. Ils passent le plus clair de leur temps à essayer d'obtenir le plus de richesses et de pouvoirs possibles.

Combat

Les néogis ne sont pas des combattants émérites, et ils le savent. Autant que possible, ils laissent leurs esclaves ombres des roches combattre à leur place tout en restant en marge, dans l'attente

d'une opportunité pour placer leur pouvoir d'asservissement. Les néogis adultes cherchent tous les moyens pour rendre leurs adversaires plus sensibles à ce pouvoir, par exemple en inoculant au plut tôt leur venin, généralement par l'intermédiaire d'un carreau d'arbalète (voir ci-dessous). Ces créatures sont agiles et difficiles à acculer dans un coin.

Venin (Ext). Par une action simple, un néogi adulte peut enduire une arme du venin qui s'écoule de ses crocs. Le poison reste actif pendant une minute après l'application et a les mêmes effets que lorsqu'il est inoculé par morsure.

Asservissement (Sur). Trois fois par jour, un néogi peut tenter d'asservir une créature vivante distante de 9 mètres ou moins. Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *domination universelle* (niveau de lanceur de sorts 16, jet de Volonté DD 15). La créature asservie obéit à la lettre aux ordres télépathiques du néogi. Elle peut tenter un nouveau jet de Volonté (DD 15) toutes les 24 heures pour tenter de se libérer. Sinon, l'asservissement n'est brisé que par la mort du sujet ou du néogi, par un sort de *délivrance des malédictions* ou de *dissipation de la magie*, ou encore si le néogi s'éloigne de plus de 1,5 km de la créature asservie.

Ce pouvoir sert aux néogis à amadouer et contrôler leurs esclaves ombres des roches (voir La société néogi, ci-dessous).

GRAND MAÎTRE ANCIEN

Un néogi, une fois devenu vieux et sénile, est utilisé comme incubateur pour les larves. Pour entamer le processus, tous les néogis adultes de la communauté sécrètent un fluide qu'ils injectent au futur grand maître ancien. Le corps de ce dernier enflé alors jusqu'à devenir une poche vaguement sphérique et horriblement boursoufflée de 3 mètres de diamètre. Lorsqu'un néogi devient un grand maître ancien, il perd toutes ses capacités intellectuelles, sa mémoire, ses dons, ses facultés magiques et la plupart de ses compétences. Il devient une créature de type vermine. Quand la transformation est achevée, les néogis adultes pondent leurs œufs dans l'abdomen du vieux maître ancien. Ils doivent ensuite lui amener des proies, généralement encore vivantes mais immobilisées, pour le nourrir et sustenter les embryons qui dévorent leur hôte de l'intérieur. Finalement, entre vingt et quarante larves néogies se grignotent un chemin vers l'extérieur à travers le maître mourant. La plupart sont alors dévorées à leur tour par leurs frères et sœurs affamés, mais quelques-uns survivent et forment la génération suivante de néogis.

Combat

Un grand maître néogi ne peut pas faire grand chose en combat, si ce n'est se traîner, mordre ce qui passe à sa portée et cracher des larves.

Crachat de larves (Ext). Par une action simple, un grand maître ancien peut cracher 2d4 larves, qui attaquent dès qu'elles atterrissent. Le grand maître ancien peut placer les larves n'importe où dans un rayon de 30 mètres, mais elles doivent toutes arriver à 9 mètres ou moins les unes des autres.

De même, lorsqu'un grand maître ancien subit des dégâts, il peut relâcher 2d4 larves. Cette version du pouvoir de cracher de larves est utilisable une fois par round, en réaction à une attaque réussie.

Vermine. Un grand maître ancien est immunisé contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral). Il possède également la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

LA SOCIÉTÉ DES NÉOGIS

La société néogie n'a rien d'admirable. Ce sont tous de cruels meurtriers, pillards et esclavagistes. On ne sait pas exactement s'ils mangent leurs captifs jusqu'à être rassasiés et utilisent le reste comme esclaves, ou s'ils remplissent d'abord leurs besoins en esclaves et mangent les autres. Que ce soit l'un ou l'autre, leur rapacité leur vaut l'inimitié de quasiment toutes les autres races pensantes de l'univers. Les flagelleurs mentaux sont les seuls à faire parfois des affaires avec les néogis, souvent pour acheter ou vendre des esclaves.

De toutes les créatures que les néogis asservissent, les ombres des roches ont leur préférence. Tout néogi adulte possède au moins un esclave ombre des roches, élevé depuis l'enfance et conditionné à accepter sa situation comme une chose naturelle.



Ces esclaves ombres des roches obéissent aux ordres de n'importe quel néogi sans les questionner et sans arrière-pensée. Les gardes ombres des roches surveillent les esclaves moins dociles (ceux qui sont sous le joug du pouvoir d'asservissement) et forment les rangs des armées néogies et de leurs raids.

Du point de vue des néogis, la propriété fait tourner le monde. Tout appartient aux néogis par défaut, si ce n'est pas le cas maintenant, cela l'a été dans le passé ou le sera dans le futur. Même un néogi peut appartenir en tant qu'esclave à un autre néogi, et les esclaves peuvent posséder des biens et des esclaves, et ces esclaves peuvent eux aussi posséder des biens et des esclaves, et ainsi de suite.

PERSONNAGES NÉOGIS

La plupart des néogis deviennent magiciens ou ensorceleurs. La classe de prédilection des néogis est l'ensorceleur.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage néogi est égal à son niveau de classe global + 8. Par exemple, un néogi ensorceleur de niveau 1 a un NPE de 9 et est équivalent à un personnage de niveau 9.

NIELLEUX

Plante de taille P

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaques : 2 griffes (+0 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d3-1 et venin

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : immunité partielle contre les armes perforantes, plante

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 11, Cha 4

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +10, Perception auditive +4

Dons : Talent (Discrétion)

Milieu naturel/climat : régions tempérées, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1/3

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Les nielleux sont des créatures malveillantes de morphologie végétale. Ils peuvent s'enterrer dans un sol ordinaire et puiser leur nourriture dans la terre comme des plantes normales. Ils peuvent alors passer pour de simples arbustes. Mais ces monstres

apprécient tout particulièrement le goût du sang, et ils préfèrent largement se nourrir ainsi que par photosynthèse. D'ailleurs un nielleux vivant sous terre doit absorber du sang, car il ne trouve plus de lumière.

Les nielleux font à peu près 1 mètre de haut. Leur branchage s'entortille pour former une silhouette vaguement humanoïde.

D'après certains sages, les premiers nielleux auraient poussé à partir de graines de l'arbre de Gulthias, qui serait né du pieu utilisé pour détruire un ancien vampire. Au lieu de produire des fruits, les nielleux se reproduisent par des bourgeons sur leurs racines.

Les nielleux parlent le sylvestre.

COMBAT

Les nielleux se blottissent souvent en groupe pour essayer de se dissimuler dans la végétation environnante (ou dans un tas de débris ou de bois de cheminée) jusqu'à ce qu'une proie passe à proximité. Ils aiment par-dessus tout se placer en embuscade près d'un site propice au repos ou d'un point d'eau, où ils peuvent fréquemment prendre leurs proies par surprise.

Venin (Ext). Un nielleux inocule ce venin (jet de Vigueur DD 11) lors de chaque attaque de griffes réussie. L'effet initial est un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. Il n'y a aucun effet secondaire.

Plante. Un nielleux est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Compétences et dons. Un nielleux obtient des compétences et des dons comme s'il était de type fée.



OPHIDIEN DE BRONZE

Créature artificielle de taille TG

Dés de vie : 16d10 (88 pv)

Initiative : +9

Vitesse de déplacement : 15 m, creusement 9 m, escalade 6 m

CA : 26 (-2 taille, +9 Dex, +9 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaques : morsure (+17 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d6+10 et électricité

Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (2d8+10), étreinte, morsure électrique

Particularités : créature artificielle, réduction des dégâts (10/+1), résistance à l'électricité (10), RM 21, soins électriques

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 25, Dex 28, Con -, Int -, Sag 13, Cha 3

Compétences : Escalade +15

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17-32 DV (taille TG), 33-48 DV (Taille Gig)

Aperçus pour la première fois dans les zones tropicales, les ophidiens de bronze sont des sortes de golems gardiens qui ressemblent aux dieux serpents des temples qu'ils protégeaient autrefois. Au fil des siècles, le secret de la construction de ces créatures s'est répandu un peu partout et ils peuvent apparaître n'importe où.

Un ophidien de bronze est un serpent de 6 mètres de long, fait d'anneaux de bronze articulés. Ses yeux brillent d'une lueur bleu clair et ses mâchoires puissantes sont munies de crocs impressionnants d'où exsudent des étincelles électriques au lieu de venin.

Un ophidien de bronze ne peut pas parler mais il peut comprendre des instructions simples dans la langue de son créateur.

COMBAT

Un ophidien de bronze concentre en général ses premières attaques sur la créature qui semble la plus vulnérable à sa morsure électrique. Une fois qu'il a frappé avec cette attaque, il enroule son corps autour de son adversaire, continuant à mordre lors de la constriction.

Constriction (Ext). Un ophidien de bronze peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses anneaux, ce qui inflige 2d8+10 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un ophidien de bronze réussit une morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +27). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction dans le même round. L'ophidien de bronze a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa mâchoire pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure et de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Morsure électrique (Sur). La morsure d'un ophidien de bronze inflige 1d8+16 points de dégâts électriques en plus des dégâts normaux de morsure. La créature reçoit un bonus de +3 sur ses jets d'attaque contre des adversaires faits de métaux, portant une armure métallique ou transportant une quantité importante de métal.

Créature artificielle. Un ophidien de bronze est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un ophidien de bronze possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Soins électriques (Ext). Du fait de l'affinité de l'ophidien de bronze avec l'électricité, toute attaque électrique dirigée contre lui le soigne d'un point de dégâts pour 3 points de dégâts qu'il aurait dû recevoir. La créature n'effectue jamais de jet de sauvegarde contre les effets d'électricité.

CRÉATION

Un corps d'ophidien de bronze est construit à partir de 500 kg de bronze. Le créateur doit être au moins du niveau 16 et capable de lancer des sorts de magie profane. Mener à terme le rituel draine 4 000 PX du créateur et nécessite les sorts *quête*, *souhait limité*, *métamorphose universelle* et *décharge électrique*.

La création d'un ophidien de bronze coûte 200 000 po, dont 1 500 po pour le corps. L'assemblage du corps nécessite un jet réussi (DD 25) d'Artisanat (fabrication d'armures) ou d'Artisanat (fabrication d'armes).

ORANT RENÉGAT

Créature artificielle de taille C

Dés de vie : 9d10 (+9 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (incapable de courir)

CA : 21 (-1 taille, +12 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 21

Attaques : 2 coups (+10 corps à corps)

Dégâts : coup 2d6+5

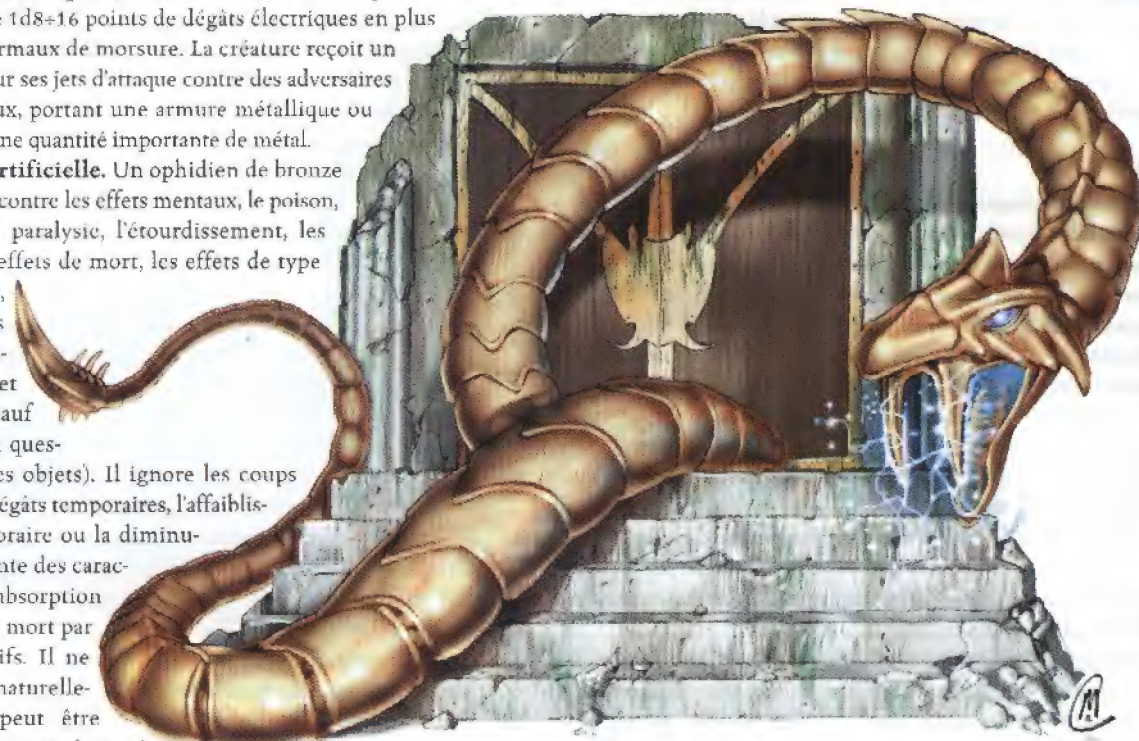
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : *confusion*, projection de sang

Particularités : créature artificielle, réduction des dégâts (20/+2), RM 19

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 11, Con -, Int 2, Sag 6, Cha 13



Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 10-18 DV (taille G), 19-27 DV (taille TG)

Il y a de cela des siècles, plusieurs sectes dévouées à des dieux des ténèbres fabriquèrent d'immenses idoles à l'image de leurs meneurs. Afin d'indiquer leur soumission envers leurs divinités, les visages de ses statues furent laissés vierges, à l'exception de symboles religieux. Les idoles furent ensuite placées dans des lieux sacrés, au cœur des temples, où elles présidèrent à de nombreux sacrifices.

Lorsqu'un dieu des ténèbres était particulièrement satisfait de la dévotion d'un de ces cultes, il lui arrivait d'envoyer à travers les dimensions une fraction minime de son pouvoir et d'en imprégner leur idole, qui accédait ainsi à la conscience. Au fil des ans, ces créatures artificielles de conception divine devinrent démentes, se transformant en orants renégats mués par une rage assassine. La plupart détruisirent la secte dont elles avaient la garde, tuant jusqu'au dernier de leurs fidèles avant de se tourner vers d'autres victimes.

Les orants renégats font habituellement entre 3,60 et 4,20 mètres de haut et leur silhouette est globalement humanoïde. Ils sont toujours fabriqués de pierre violette (souvent teinte magiquement) et leurs mains sont noires comme le gaei. Leur visage ne porte aucun trait autre qu'un symbole rudimentaire ou une rune (identifiant une divinité maléfique). De ce symbole s'écoule un liquide épais et visqueux à l'odeur métallique et qui évoque du sang. Les gouttes de cette substance qui tombent sur le sol s'évaporent en quelques minutes, laissant derrière elles des tâches rougeâtres. Ils ont à part cela peu de

ORANT
RENÉGAT

points communs et leur apparence varie énormément d'un individu à l'autre. Ils portent toutefois tous les stigmates et l'usure dus à l'âge, et ils possèdent souvent des déformations monstrueuses, comme des cornes, un dos bossu, des pieds fourchus ou des membres tortueux.

COMBAT

Les orants renégats attaquent communément toutes les créatures vivantes qu'ils rencontrent sans provocation, mais leur démente les rend complètement imprévisibles. Il leur arrive d'ignorer totalement des intrus qu'ils peuvent prendre pour des membres loyaux de leur culte ou pour des animaux inoffensifs. Ils peuvent un peu plus tard se mettre à attaquer et pourchasser le même groupe, voyant en eux cette fois des infidèles et des ennemis.

Le monstre frappe ses adversaires de ses larges poings de pierre. Il se passe de tactique, frappant l'ennemi qu'il s'est choisi jusqu'à ce qu'il tombe, sans prêter aucune attention à des cibles pouvant être plus fragiles.

Confusion (Mag). Toute créature frappée par un orant renégat doit faire un jet de Volonté (DD 15). Si elle échoue, elle est *confuse*. Cet effet est permanent, et seuls des sorts de *miracle*, *restauration suprême*, *souhait limité* ou *souhait* peuvent libérer le sujet de sa confusion. Cet effet est par ailleurs similaire à ceux d'un sort de *confusion* (niveau de lanceur de sorts 10)

Projection de sang (Sur). Par une action libre, un orant renégat peut vomir un flot de sang épais issu du symbole dégoulinant qui orne son visage. Il peut frapper ainsi une cible distante de 9 mètres ou moins, qui doit alors réussir un jet de Volonté (DD 15) pour éviter d'être prise d'un terrible accès de folie qui lui fait confondre ses alliés et ses pires ennemis. Une créature affectée attaque immédiatement son allié le plus proche, utilisant la tactique la plus efficace et tous les moyens à sa disposition. Cette frénésie assassine empêche de lancer des sorts, mais pas d'activer des objets magiques à fin d'incantation. L'accès de folie dure 3d6 rounds. Une fois qu'un orant renégat a utilisé sa projection de sang, il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir recommencer.

Créature artificielle. Un orant renégat est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un orant renégat possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Humanoïde monstrueux de taille TC

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m, nage 12 m

CA : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaques : 4 griffes (+13 corps à corps), morsure (+8 corps à corps) ; ou arme (+13/+8 corps à corps), 3 armes légères (+13 corps à corps), morsure (+13 corps à corps) ; ou arme (+11/+6 corps à corps), 3 armes (une au moins n'étant pas légère ; +11 corps à corps), morsure (+8 corps à corps) ; ou 4 pierres (+5 distance)

Dégâts : griffes 2d4+8, selon l'arme (bonus aux dégâts +8 pour la main directrice et +4 pour les mains non directrices), morsure 1d8+4, pierre 1d6+8 (pour la main directrice) ou 1d6+4 (pour les mains non directrices)

Espace occupé/allonge : 3 m x 7,50 m/3 m

Attaques spéciales : constriction (1d8+12), étreinte

Particularités : dissociation du combat à plusieurs armes, maniment des armes, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 26, Dex 15, Con 16, Int 11, Sag 12, Cha 13

Compétences : Connaissance des sorts +9, Connaissances (mystères) +9, Natation +16, Perception auditive +11

Dons : Combat à plusieurs armes (5), Multidextrie

Milieu naturel/climat : milieu aquatique chaud ou tempéré (rivières, lacs et leurs berges)

Organisation sociale : solitaire, paire ou tribu (6-12)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal neutre

Évolution possible : 8-14 DV (taille TG), 15-21 DV (taille Gig)



Les ormyrrs sont des créatures intelligentes et semi-nomades qui vivent dans de petites communautés installées sur les berges d'une rivière boueuse ou sur la rive d'un lac stagnant. Ils sont plutôt paisibles et isolationnistes, à l'exception de leurs périodes de chasse ou de recherche d'objets magiques (pour lesquels ils ont une passion dévorante).

Le corps des ormyrrs ressemble à un énorme ver et peut mesurer jusqu'à 7,50 mètres de long. Leur tête de grenouille est incroyablement large et lourde. Quatre bras courts mais musclés entourent leur torse. D'épaisses crêtes osseuses protégeant les yeux et une vaste bouche aux dents acérées complète l'apparence monstrueuse de la bête.

Les expéditions des groupes de chasseurs ormyrrs peuvent les emmener à plus de 60 km de leur village. Ils voyagent alors le plus longtemps possible par rivière, ne s'en éloignant que pour la chasse elle-même.



suivre la lutte normalement, ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte).

Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige des dégâts correspondant à deux coups de griffes, plus ceux de constriction, chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Dissociation du combat à plusieurs armes (Ext).

Grâce à ce pouvoir, le malus infligé pour un combat à plusieurs armes est réduit de 2 points pour la main directrice comme pour la non directrice. Ce pouvoir, combiné avec les dons Combat à plusieurs armes et Multidextrie permet à la créature de se battre avec plusieurs armes secondaires légères sans aucun malus sur les jets d'attaque.

Maniement des armes (Ext). Un ormyrr est formé au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre.

ORQUIER

Les orquiers sont des plantes géantes terrifiantes et assoiffées de sang qui cherchent leur nourriture aux abords des zones peuplées. Un orquier se déplace de nuit jusqu'à avoir trouvé un lieu propice où s'installer. Il y plante alors quelques racines dans la terre et au matin il semble qu'un arbre immense a poussé pendant la nuit. Au cours de la semaine suivante, l'orquier fait germer entre cinq et vingt cosses. Lorsqu'elles arrivent à maturité, elles se brisent pour laisser sortir un fruit mobile qu'on appelle un sciorque. La plante mère lance alors ses sciorques à la chasse avec pour mission de ramener des proies à sang chaud, généralement du bétail ou des humanoïdes.

Un orquier est capable de dévorer l'intégralité de la population d'un petit village en un seul repas. Une fois qu'une région ne peut plus lui fournir de nourriture convenable, il part vers d'autres centres de population.

COMBAT

L'orquier et les sciorques sont des combattants efficaces. Ils partagent les particularités suivantes.

Immunité partielle contre les armes perforantes (Ext).

Les armes perforantes infligent seulement la moitié de leurs dégâts aux orquiers et aux sciorques. Les dégâts minimums pour un coup au but sont toujours de 1.

Plante. Un orquier (ou un sciorque) est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Perception végétale (Ext). Un orquier (ou un sciorque) peut automatiquement percevoir l'emplacement de tout objet ou créature en contact avec un végétal dans un rayon de 18 mètres, même si lui-même n'est pas en contact précisément avec le même végétal.

Compétences et dons. Un orquier (ou un sciorque) obtient des points de compétence et des dons comme s'il était de type fée.

SCIORQUE

Les sciorques sont les fruits matures de l'orquier. Quand l'une des cosses d'un orquier arrive à point, elle tombe sur le sol, s'ouvre et un sciorque en sort.

Les ormyrrs n'ont aucune facultés magiques, mais la magie les fascine. D'ailleurs, leur but en tant que race est de développer une magie ormyrr unique. Ils convoitent la magie et les objets magiques au point que la possibilité d'obtenir un objet magique, un parchemin ou un grimoire, est la seule chose qui puisse pousser ces créatures habituellement raisonnables à mentir, voler ou attaquer sans provocation.

Il va sans dire que ce trait de caractère les amène fréquemment à entrer en conflit avec des groupes d'aventuriers. Cependant, étant naturellement loyaux, il est parfois plus efficace de faire appel au sens de la justice d'un groupe pour récupérer des biens qu'ils ont volés que de les attaquer, de les accuser ou d'essayer de les voler à leur tour.

Les ormyrrs parlent le commun.

COMBAT

Les ormyrrs combattent plus souvent avec des armes qu'à l'aide de leurs griffes. Un ormyrr porte généralement au moins une arme magique possédant un bonus d'altération de +1 ou +2 et se bat avec plus d'une arme pour profiter de son pouvoir de dissociation du combat à plusieurs armes.

Une des tactiques préférées des ormyrrs consiste à se dissimuler sur la rive d'un cours d'eau et à y tendre une embuscade pour lapider leurs ennemis à coups de pierres, de tirs de frondes, de hachettes et de filets. Si la situation tourne à leur avantage, les ormyrrs dégagent alors leurs armes et engagent le contact. Sinon, ils se retirent dans la rivière et s'enfuient à la nage.

Constriction (Ext). Un ormyrr peut écraser un adversaire qu'il agrippe, ce qui inflige 1d8+12 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un ormyrr réussit deux attaques de griffes contre une même créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +23). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction dans le même round. L'ormyrr a ensuite le choix entre pour-

	Sciorque	Orquier
Dés de vie :	3d8 (13 pv)	32d8+288 (432 pv)
Initiative :	+6	+2
Vitesse de déplacement :	9 m, 4,50 m	3 m
CA :	16 (+1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 14	12 (-8 taille, -2 Dex, +12 naturelle), contact 0, pris au dépourvu 12
Attaques :	2 griffes (+5 corps à corps)	6 coups (+30 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d3+2 et venin	coup 4d6+14
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	12 m x 12 m/7,50 m
Attaques spéciales :	groupe compact, venin	engloutissement, étreinte, paralysie, racines enchevêtrantes
Particularités :	esprit végétal, immunité partielle contre les armes perforantes, perception végétale, plante	immunité partielle contre les armes perforantes, perception végétale, plante, réduction des dégâts (5/-), télépathie
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +3, Vol +1	Réf +8, Vig +27, Vol +13
Caractéristiques :	For 15, Dex 14, Con 11, Int 2, Sag 11, Cha 6	For 39, Dex 7, Con 29, Int 10, Sag 16, Cha 8
Compétences :	Déplacement silencieux +7, Discrétion +11, Escalade +10	Déplacement silencieux +13, Discrétion -3
Dons :	Science de l'initiative	Science de l'initiative
Milieu naturel/climat :	collines, marécages et plaines chauds ou tempérés	collines, marécages et plaines chauds ou tempérés
Organisation sociale :	grappe (5-20)	champ (1 orquier et 5-20 sciorques)
Facteur de puissance :	3	20
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	4-9 DV (taille M)	33-64 DV (taille C)

Lorsqu'il sort de sa cosse, un jeune sciorque ressemble à un petit orque à la peau violette et plissée. Il semble être un peu plus corpulent qu'un véritable humanoïde. Bien que son visage soit celui d'un humanoïde, un sciorque est aveugle et ne peut ni parler, ni entendre, ni sentir. Ses organes sensoriels apparents sont des imitations composées de tissu végétal et sont totalement inefficaces.

Un orquier affamé relâche une vingtaine de ses sciorques en équipes chargées de lui rapporter sa nourriture. Les sciorques se repèrent grâce à leur perception végétale. Lors de leurs chasses, ils recherchent en priorité les proies de taille M ou plus petites car ces créatures sont plus simples à ramener jusqu'à l'orquier que des créatures plus grandes.

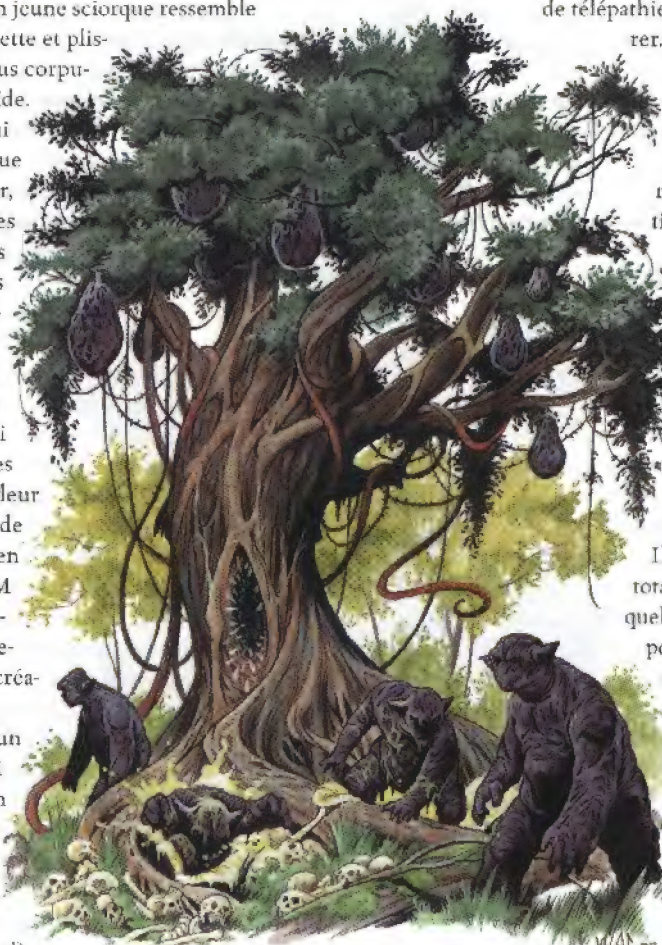
La durée de vie moyenne d'un sciorque est de 1d4+1 jours. Si des sciorques sont encore en vie lorsque la plante mère est prête à changer de zone de chasse, celle-ci leur ordonne de se disperser et de s'éloigner le plus loin possible, jusqu'à l'extrême limite de la portée de son pouvoir

de télépathie. Elle leur demande alors de s'enterrer. À condition de demeurer intact pendant un an, chaque sciorque devient à son tour un orquier, qui arrache alors ses racines et commence à chercher de la nourriture. Pendant sa période de maturation, un sciorque enraciné est immobile et sans défense.

Combat

Les sciorques utilisent des tactiques très simples : submerger, assommer et rapporter la nourriture. Au corps à corps, ils préfèrent s'attaquer à plusieurs au même adversaire plutôt que de se répartir sur les différents ennemis. Ils se battent dans l'urgence la plus totale, et dès que leur adversaire tombe, quelques sciorques se chargent de transporter le cadavre jusqu'à l'orquier, laissant les autres terminer la chasse. Ils n'entrent jamais volontairement dans une zone sans végétation, car ils y seraient totalement aveugles.

Venin (Ext). Un sciorque inocule son venin (jet de Vigueur DD 11) lors de chaque attaque de griffes réussie. L'effet initial est un sommeil d'une durée de 1 minute et l'effet secondaire est un sommeil pour une durée de



1d10 minutes. Ces deux effets de sommeil ne sont efficaces que contre des créatures vivantes, mais fonctionnent par ailleurs comme le sort du même nom.

Groupe compact (Ext). Les sciorques sont capables de se battre tout en étant littéralement les uns sur les autres. Trois d'entre eux peuvent donc occuper un espace de 1,50 mètre par 1,50 mètre sans pénalité. De plus, ils sont assez doués pour attaquer en groupe, et pour chaque sciorque qui lutte (avec un modificateur de lutte +0) contre un adversaire, chaque sciorque bénéficie d'un bonus d'aptitude de +1 sur les jets d'attaque contre cet adversaire (à condition qu'ils soient au moins deux à agripper le même adversaire).

Esprit végétal (Ext). Tous les sciorques dans un rayon de 22,5 km de leur parent orquier sont en communication télépathique constante. Si l'un d'eux est conscient d'un danger, ils sont tous conscients de ce danger particulier. Si un membre d'un groupe n'est pas pris au dépourvu, aucun sciorque dans ce groupe n'est pris au dépourvu. Aucun sciorque dans un groupe n'est considéré comme étant pris en tenaille à moins qu'ils ne le soient tous.

ORQUIER

Un orquier est un titanesque arbre feuillu couvert de lianes. Ses hautes branches sont semblables à des ronces et elles portent un épais feuillage. Des sciorques immatures sont suspendus aux branches de l'orquier, comme des prunes rondes d'une taille incroyable.

Combat

La technique de combat de l'orquier consiste à enserrer ses ennemis dans ses lianes. Il utilise alors d'autres vrilles pour soulever l'une de ses victimes de choix et la lâcher dans sa gueule ouverte. Un orquier rappelle immédiatement toutes les équipes de sciorques envoyés à la chasse lorsqu'il est attaqué.

Engloutissement (Ext). Un orquier peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et de taille TG ou plus petit, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +54), à condition qu'il soit déjà dans sa gueule (voir Étreinte, ci-dessous). Une fois avalé, l'adversaire subit 2d8+8 points de dégâts d'acide par round passé à l'intérieur de l'orquier, et il est soumis à son pouvoir de paralysie (voir Paralysie, ci-dessous). Un jet de lutte réussi permet à la créature (si elle n'est pas paralysée) de s'extraire de l'intérieur de l'orquier et de revenir dans la gueule du monstre, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 20 points de dégâts au parois de l'intérieur du monstre (CA 18) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux de l'orquier se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'intérieur d'un orquier peut contenir deux créatures de taille TG, huit de taille G, trente-deux de taille M ou cent vingt-huit de taille P ou moins.

Étreinte (Ext). Si un orquier réussit une attaque de coup contre une créature de taille Gig ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +54). S'il réussit à assurer sa prise, il peut l'amener à sa gueule lors du prochain round. L'orquier a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement une liane pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les

deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Paralysie (Ext). Un orquier secrète une bile digestive capable de paralyser les créatures avec lesquelles la substance entre en contact. Toute créature engloutie par un orquier doit réussir un jet de Vigueur (DD 35) pour éviter d'être paralysée pendant 2d4 rounds.

Racines enchevêtrantes (Ext). Par une action libre, un orquier peut enrôler ses racines autour de toutes les créatures dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui, ce qui les retient immobiles. Ce pouvoir a par ailleurs un effet similaire au sort d'enchevêtrement (niveau de lanceur de sorts 10; jets de sauvegarde DD 24).

Télépathie (Sur). Un orquier peut communiquer par télépathie avec n'importe lequel de ses sciorques distant de moins de 22,5 km.

PARESSEUX DES FORÊTS

Monstre primitif de taille G

Dés de vie : 14d10+70 (147 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m, déplacement dans les branches 12 m, escalade 18 m

CA : 21 (-1 taille, +5 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 16

Attaques : 2 griffes (+16 corps à corps), morsure (11 corps à corps)

Dégâts : griffes 2d4+7, morsure 2d8+3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte

Particularités : immunité contre le poison, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf 14, Vig 14, Vol +5

Caractéristiques : For 25, Dex 20, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux 18*, Détection +6*, Escalade +15*, Perception auditive +7

Milieu naturel/climat : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou famille (3-5)

Facteur de puissance : 11

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 15-21 DV (taille G), 22-42 DV (taille TG)

Le paresseux des forêts est un chasseur nocturne qui parcourt son territoire situé dans les forêts et les jungles tropicales. Cette créature n'est pas la bête qui se déplace lentement que suggère son nom ; au contraire il est aussi vif que l'éclair et peut voyager aussi rapidement sur terre que dans les arbres. Il est particulièrement friand de la chair de halfélin.

Mesurant 2,50 mètres de haut, un paresseux des forêts est une bête vigoureuse avec une grande gueule aux mâchoires développées. Ses mâchoires puissantes portent une rangée d'incisives et de canines démesurées, aussi coupantes que des rasoirs. Chacun des membres du paresseux des forêts se termine par trois doigts avec au bout d'énormes griffes incurvées. La couleur de sa fourrure varie du vert-olive au brun.

Les paresseux des forêts communiquent entre eux en utilisant des cris perçants et des grognements.

COMBAT

Le paresseux des forêts attaque généralement en sautant sur sa proie, dans une frénésie de morsures et de griffes. Les familles de

pareseux des forêts chassent souvent ensemble, utilisant l'un d'eux comme éclaircur pour attirer les proies dans les arbres où le reste du groupe attend, embusqué.

Engloutissement (Ext). Un paresseux des forêts peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +21) à condition que son adversaire soit déjà dans sa bouche au début de son tour. Une fois avalé, l'adversaire subit 2d4+7 points de dégâts contondants et 1d8 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac du paresseux des forêts. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la bouche du paresseux des forêts, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du paresseux des forêts se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un paresseux des forêts de taille G peut contenir deux créatures de taille P, huit de taille TP, trente-deux de taille Min ou moins.

Étreinte (Ext).

Si un paresseux des forêts réussit deux attaques de griffes contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il

inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +21). S'il réussit à assurer sa prise, il amène son adversaire jusqu'à sa gueule (par une action libre) et réussit automatiquement à le mordre dans le même round. Il peut alors essayer d'engloutir sa proie le round suivant. Le paresseux des forêts a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Odorat (Ext). Un paresseux des forêts peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. * Un paresseux des forêts bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets d'Escalade, de Déplacement silencieux et de Détection lorsqu'il se trouve dans une forêt.

PEAULUISANTE

Extérieur (intangible) de taille M

Dés de vie : 12d8+24 (78 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : vol 15 m (parfaite)

CA : 14 (+1 taille, +3 parade), contact 14, pris au dépourvu 13

Attaques : contact énergétique (+13 contact au corps à corps)

Dégâts : contact énergétique

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : contact énergétique

Particularités : *changement de plan*, Extérieur, intangible, lien héroïque, réduction des dégâts (5/+1), RM 15, télépathie

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +10, Vol +10

Caractéristiques : For -, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 15, Cha 16

Compétences : Bluff +17, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Détection +17, Diplomatie +16, Fouille +15, Intimidation +5, Psychologie +17

Dons : Attaque en puissance, Destruction d'armes, Enchaînement, Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 8

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : par la classe de personnage

Les peauluisantes sont des parasites du plan de l'énergie positive à la recherche de sensations. Ces créatures voyagent vers le plan Matériel uniquement pour se lancer dans des combats mortels.

Comme une peauluisante n'a pas de forme matérielle, elle ne peut combattre un adversaire physiquement sans aide. Pour contourner cette difficulté, elle recherche un hôte volontaire pour l'accueillir. En échange de ce service, la peauluisante donne de manière provisoire à son hôte des compétences et des capacités de combat supérieures.

Une peauluisante a une forme vaguement humanoïde, faite de lumière blanche palpitante. Malgré cette apparence étrange, elle a un visage elfique sur lequel on peut lire son intelligence. Lorsqu'elle est liée à un hôte, une peauluisante modifie superficiellement son apparence pour qu'elle paraisse plus appropriée au combat, ressemblant en général à une armure luisante ou un manteau brillant avec un capuchon. Une peauluisante n'enveloppe que le corps de son hôte, elle ne peut ni recouvrir son bouclier, ni les armes dégainées.

Lorsqu'elles sont sur le plan Matériel, les peauluisantes recherchent principalement les batailles à grande échelle, car elles

offrent un plus grand choix d'hôtes potentiels. La créature ne se préoccupe pas du tout de l'alignement de son hôte, ni de ses intentions, pas plus qu'elle ne se soucie de savoir si son hôte va vivre ou mourir – elle ne désire que combattre.

Une peauluisante peut rester éloignée du plan de l'énergie positive pendant un nombre d'heures qui ne doit pas dépasser la moitié de sa Constitution. Pour chaque round après cette limite, la peauluisante doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) pour éviter que la dispersion de son énergie ne la tue. Ce danger retient les peauluisantes de faire des voyages fréquents vers le plan Matériel.

Des aventuriers entreprenants, de surcroît familiers des plans et conscients de cette limite temporelle que subissent les peauluisantes, font en sorte que des liens à usage unique s'établissent entre des peauluisantes et des hôtes volontaires. Cela arrive généralement lors des périodes de guerre, mais il arrive que ces liens soient requis par des aventuriers qui ont besoin de pouvoirs supplémentaires en vue d'une confrontation qui s'annonce. Celui, quel qu'il puisse être, qui permet que de tels liens aient lieu détermine d'abord quel défi physique l'hôte pense devoir affronter, puis informe la peauluisante de l'offre et choisit un lieu et un moment pour effectuer le lien. L'hôte paie des émoluments (appelés « prix du troubleur ») à l'intermédiaire pour ses services, généralement d'avance.

COMBAT

Les peauluisantes se réjouissent des combats, mais elles ne peuvent pas vraiment contrôler leurs hôtes. En fait, elles communiquent leurs désirs par télépathie, agissant comme des conseillers en combat. Un hôte qui ne tient aucun compte des requêtes d'une peauluisante court le risque de voir le lien se terminer, car cette créature est tout à fait prête à abandonner un hôte en faveur d'un autre plus accommodant ou plus intéressant. Avant d'abandonner un hôte, une peauluisante contacte généralement son prochain hôte potentiel par télépathie afin de préparer un transfert. Si elle est gravement blessée, une peauluisante préfère s'enfuir vers le plan de l'énergie positive plutôt que de continuer à combattre.

Contact énergétique (Sur). Chaque round, le contact chargé en énergie positive d'une peauluisante soigne la créature qu'elle touche de 5 points de dégâts (ou lui offre 5 points de vie temporaires si celle-ci qui est déjà à son maximum de points de vie). Ces points de vie temporaires disparaissent au bout de 1d6 rounds après que la créature a cessé tout contact physique avec la peauluisante. Cependant, cet avantage a un effet secondaire malencontreux. À chaque round pendant lequel les points de vie de la créature (en incluant les temporaires) dépassent ses points de vie maximum, cette dernière doit réussir un jet de Vigueur (DD 19) ou exploser dans un rayonnement d'énergie positive de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans le rayonnement (y compris la

créature) subissent des dégâts égaux à 2d6 plus le nombre de points de vie en excès au moment de l'explosion. Un jet de Réflexes (DD 19) réduit les dégâts de moitié. L'hôte d'une peauluisante bénéficie automatiquement des points de vie supplémentaires, mais il n'a pas le droit de faire le jet de Réflexes pour réduire les dégâts de l'explosion. Les peauluisantes informent rarement leurs hôtes de cet effet secondaire.

Lien héroïque (Sur). Une peauluisante crée un lien en enveloppant son hôte. L'hôte ainsi lié gagne un bonus de +4 aux jets d'attaque, un bonus d'armure de +2 à la CA, l'accès aux dons de la peauluisante (si le pré-requis de 13 en Force est atteint), ainsi que toute autre aptitude de classe que la peauluisante peut posséder. Par ailleurs, si l'hôte a la capacité de tourner les morts-vivants, il bénéficie d'un bonus de +5 à son jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants. En échange, lorsqu'elle est liée, l'hôte partage la moitié des points d'expérience qu'il gagne avec la peauluisante. Les sorts qui protègent contre le plan de l'énergie positive empêchent le lien de se créer avec une peauluisante.

Changement de plan (Mag). Une peauluisante peut utiliser *changement de plan* à volonté (niveau de lanceur de sorts 12, jet de Volonté DD 18).

Extérieur. Une peauluisante possède la vision dans le noir à 18 mètres. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée.

Intangible. Une peauluisante ne peut être blessée que par les autres créatures intangibles, les armes magiques au moins +1, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. La créature a 50 % de chances de ne pas être affectée par une attaque d'origine tangible (sauf si celle-ci est portée avec une arme spectrale ou provient d'un effet de force). Une peauluisante peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques ignorent les bonus d'armure, de bouclier et d'armure naturelle à la CA de leurs cibles, mais tiennent compte du bonus de parade et les effets de force restent efficaces. Une peauluisante se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendue à l'aide de jets de Perception auditive, sauf si elle fait volontairement du bruit.

Télépathie (Sur). Une peauluisante peut communiquer télépathiquement avec toute créature qui se trouve à moins de 30 mètres et qui a un langage.

Dons. Les dons d'une peauluisante ne sont utilisables que lorsqu'elle est liée à une créature et que son hôte possède une valeur de Force égale à 13 ou plus.

PERSONNAGES PEAULUISANTES

La classe de prédilection des peauluisantes est celle de guerrier.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage peauluisante est égal à son niveau de classe global + 15. Par exemple, une peauluisante guerrière de niveau 1 a un NPE de 16 et est équivalent à un personnage de niveau 16.



	Peuhre	Grande peuhre
Dés de vie :	4d8 (18 pv)	16d8+16 (88 pv)
Initiative :	+3	16
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m, vol 15 m (bonne)
CA :	18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15	18 (+2 Dex, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 16
Attaques :	morsure (+2 corps à corps)	4 morsures (+12 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d4+2	morsure 2d6
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	3 m x 3 m/1,50 m
Attaques spéciales :	présence terrifiante	contrôle des émotions, présence terrifiante
Particularités :	RM 10, vision dans le noir (18 mètres), vulnérabilité à la lumière du soleil	invisibilité, RM 18, vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +1, Vol +5	Réf +9, Vig +8, Vol +14
Caractéristiques :	For 7, Dex 16, Con 10, Int 5, Sag 12, Cha 7	For 11, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 15
Compétences :	Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +10	Crochetage +17, Déplacement silencieux +21, Détection +12, Discrétion +16
Dons :	—	Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Milieu naturel/climat :	cité, ville ou village	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-4)	solitaire
Facteur de puissance :	3	15
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours chaotique mauvais	toujours chaotique mauvais
Évolution possible :	5-8 DV (taille P), 9-12 DV (taille M)	17-24 DV (taille M), 25-48 DV (taille G)

Les peuhres sont les incarnations des grandes terreurs de l'humanité. On les croyait autrefois apparentées aux tyrannoëils, mais en réalité il n'existe aucun lien direct entre les deux espèces, hormis une vague ressemblance.

Quand les vestiges des cauchemars de centaines de personnes flottent à travers l'éther, ils se combinent parfois avec des traces résiduelles de magie pour constituer ces monstrueuses abominations. Quelques images prises au hasard d'un rêve ne suffisent pas ; il faut l'énergie émotionnelle de toute une population pour engendrer une peuhre. Les conditions adéquates à cette cristallisation des angoisses collectives se rencontrent plus fréquemment dans les villes en état de siège, terrorisées par des monstres, ou encore en proie à la famine, à la guerre civile ou à toute autre crise de même ampleur.

Les grandes peuhres sont plus imposantes, plus intelligentes et beaucoup plus dangereuses que les petites. Elles naissent de la combinaison de plusieurs petites peuhres.



Les deux types de peuhres, s'ils diffèrent par la taille, présentent globalement le même aspect : celui d'une masse de chair palpitante molle et grise, grossièrement sphérique, évoquant quelque cerveau monstrueux recouvert d'une fine membrane. Les petites peuhres mesurent environ 60 centimètres de diamètre, les grandes plus de 2,10 mètres. Deux grands tentacules pendent sous leur corps et leur tiennent lieu de pattes. D'autres tentacules plus petits grouillent tout autour et les aident à conserver l'équilibre. Des bouches et yeux en grand nombre sont disposés comme au petit bonheur sur leur face « avant », sans logique apparente. Les yeux sont d'une surprenante couleur dorée, avec des pupilles noires horizontales, et les bouches sont garnies de crocs pointus. La peau mouchetée de ces monstres couvre tout le spectre des couleurs mais toujours dans des tonalités ternes, malades. Une pellicule huileuse les recouvre intégralement.

Les peuhres ne vivent généralement que le temps d'une nuit, et ne s'éloignent jamais de l'endroit troublé qui les a

vues naître. Les grandes peuhres, cependant, peuvent vivre indéfiniment tant qu'elles ne sont pas tuées. Certaines peuvent parcourir plusieurs centaines de kilomètres, d'un endroit de cauchemar à un autre, en se nourrissant des angoisses et du désespoir des habitants.

COMBAT

Les deux types de peuhres combattent en mordant. Le véritable objectif de leurs morsures, cependant, n'est pas d'infliger des dégâts mais plutôt d'instiller la crainte chez l'adversaire.

PEUHRE

Une peuhre n'hésite jamais à attaquer mais préfère le faire devant le plus de témoins possible, afin d'exploiter au mieux sa présence terrifiante.

Présence terrifiante (Ext). Toute créature qui assiste à l'attaque d'une peuhre succombe à la panique si elle rate un jet de Volonté (DD 10).

Vulnérabilité à la lumière du soleil (Ext). Exposée à la lumière du soleil, une peuhre meurt instantanément ; elle se met à siffler, à bouillonner, puis disparaît dans une fumée âcre. Pourtant, elle ne craint pas le soleil et ne fera rien pour échapper à ses rayons pendant la journée. Une lumière solaire magique peut détruire une peuhre à condition de percer sa résistance magique mais si le monstre réussit un seul des jets de sauvegarde auxquels il a droit, il échappe à la mort instantanée.

GRANDE PEUHRE

Une grande peuhre entame toujours un combat en générant, grâce à son pouvoir de *contrôle des émotions*, des *énergies négatives* dont elle va pouvoir se nourrir. Une fois qu'elle a décidé de se rendre visible, elle attaque aussitôt de manière à profiter de sa présence terrifiante.

Les grandes peuhres ne sont pas affectées par la lumière du soleil, mais elles ne l'apprécient guère et préfèrent passer la journée dans des lieux sombres et discrets : caves, oubliettes, ruines abandonnées, etc.

Contrôle des émotions (Mag). Une grande peuhre peut produire à volonté un effet similaire à celui d'un sort d'*émotion* (*désespoir*, *terreur* ou *haine* uniquement ; niveau de lanceur de sorts 16 ; jets de Volonté DD 16), mais avec une portée de 78 mètres, un rayon de 4,50 mètres, et une durée qui ne dépend que de sa concentration. La créature peut utiliser ce pouvoir tout en demeurant invisible.

Présence terrifiante (Ext). Toute créature qui assiste à l'attaque d'une grande peuhre succombe à la panique si elle rate un jet de Volonté (DD 20).

Invisibilité (Ext). Une grande peuhre peut se rendre invisible à volonté. Ce pouvoir est identique au sort *invisibilité*, à

cette différence près que la créature reste invisible aussi longtemps qu'elle le désire, même lorsqu'elle utilise son pouvoir de *contrôle des émotions*. Normalement, une grande peuhre ne devient visible qu'immédiatement après avoir effectué une attaque au corps à corps.

PHÉNIX

Créature magique de taille G

Dés de vie : 20d10+40 (150 pv)

Initiative : 17

Vitesse de déplacement : 4,50 m, vol 60 m (moyenne)

CA : 23 (-1 taille, +3 Dex, +6 naturelle, +5 parade), contact 17, pris au dépourvu 23

Attaques : 2 serres (+23 corps à corps) ; ou bec (+23 corps à corps)

Dégâts : serres 1d8+4/19-20, bec 2d6+4

Espace occupé/allonge : 3 m x 4,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : hurlement, pouvoirs magiques

Particularités : *aura défensive*, esquive instinctive, immolation, pouvoirs métamagiques, réduction des dégâts (20/+3), RM 35, télépathie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, voyage planaire

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +14, Vol +11

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 15, Int 18, Sag 17, Cha 21

Compétences : Connaissances (histoire) +20, Connaissances (mystères) +20, Détection +25

Dons : Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Extension de durée, Extension de portée, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Science du critique (serres), Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 24

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre bon

Évolution possible : —

Le phénix, ou oiseau de feu, est une créature d'une puissance démesurée dont l'apparition est considérée comme un présage de grands changements à venir. Pour beaucoup de races intelligentes, le phénix est un dieu, ou du moins un messager des dieux.

Un phénix ressemble physiquement à un immense rapace. Il mesure entre 3 et 4,50 mètres du bec à la queue, mais ses ailes peuvent atteindre une envergure de 12 mètres. Son trait le plus frappant est cependant son plumage. Chacune de ses plumes porte les couleurs du feu, principalement l'écarlate, le cramoiisi



et l'orange. En vol ou au repos, le phénix paraît être un oiseau fait de flammes.

Quand un phénix arrive à la fin de son existence, ou lorsque sa vie est menacée de façon certaine, il s'immole dans une explosion de feu intense. Après sa mort, un nouveau phénix naît des cendres de l'ancien.

À cause de son association aux concepts de renouveau et de renaissance, l'apparition d'un phénix revêt une signification particulière dans beaucoup de cultures. Certaines y voient un présage positif, un signe de la faveur des dieux et une promesse de vie renouvelée et d'abondance pour les années à venir. Pour d'autres, qui ont un point de vue plus sombre sur l'existence, l'oiseau de feu annonce une mort ou des destructions imminentes, une épreuve dont seuls les plus forts sortiront vivants. Quel que soit le sens que de nombreuses cultures associent au phénix, il ne fait aucun doute qu'il est lui-même une créature du Bien. Un phénix ne s'implique pas dans les affaires séculières ou dans les conflits terrestres, mais il n'en hésite pas moins à combattre le Mal.

COMBAT

Un phénix commence généralement le combat en poussant son hurlement afin d'affaiblir ses ennemis puis engage le contact et frappe des serres et du bec. Il ne craint nullement de combattre jusqu'à la mort, son pouvoir d'immolation lui assurant une renaissance rapide.

Hurlement (Ext). Une fois par minute, un phénix peut pousser un hurlement belliqueux qui oblige tous ses adversaires dans un rayon de 9 mètres à réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine d'être ralenti (comme par un sort de lenteur) pendant un round. C'est un effet mental et de son.

Pouvoirs magiques. Détection de la magie, détection du Mal et protection contre le Mal toujours actifs ; cécité, clignotement, couleurs dansantes, délivrance des malédictions, détection de l'invisibilité, détection des pièges, détection faussée, flammes, flou, germes de feu (utilise des gouttes de son propre sang en tant que composante matérielle plutôt que des fruits de houx ; ne peut générer de glands explosifs), guérison suprême, invisibilité, lumières dansantes, métamorphose, neutralisation du poison, orientation, protection contre l'énergie négative, regain d'assurance et soins légers à volonté ; convocation d'alliés naturels IX, mur de feu, nuage incendiaire, pyrotechnie, réincarnation et voile 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 20, jets de sauvegarde DD 15 + niveau de sort.

Aura défensive (Mag). Un phénix bénéficie d'un bonus de parade de +5 à la classe d'armure. Ce pouvoir agit de façon constante.

Esquive instinctive (Ext). Un phénix conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu et ne peut être pris en tenaille. Même lorsqu'un phénix rate un jet de Détection, il sait tout de même qu'un danger se trouve à proximité, il ignore simplement sa position et sa nature exacte.

Immolation (Sur). Quand un phénix sent sa fin proche, il peut s'immoler par une action complexe. Cela génère un nuage de flammes qui remplit une étendue de 6 mètres de haut et 4,50 mètres de rayon. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent 40d6 points de dégâts (jet de Réflexes DD 22 pour 1/2 dégâts). La moitié de ces dégâts sont infligés par le feu. Le reste provient directement d'une force divine, et n'est donc pas affecté par protection contre les énergies destructives (feu), bouclier de feu (bouclier froid) ou d'autres sort ou effets du même type. L'utilisation de ce pouvoir tue le phénix, mais en crée un

nouveau, entièrement mature et indemne à partir des cendres du précédent. Ce nouvel oiseau de feu apparaît à la fin du round.

Pouvoirs métamagiques (Ext). Un phénix peut appliquer un de ses dons de métamagie (Augmentation d'intensité, Extension de durée, Extension de portée, Extension d'effet, Quintessence des sorts) à l'un de ses pouvoirs magiques s'il les active par une action complexe.

Télépathie (Sur). Un phénix peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature autre qu'un oiseau dans un rayon de 18 mètres. Il peut aussi parler normalement avec n'importe quel oiseau.

Voyage planaire (Sur). Un phénix peut entrer et sortir des plans Astral et Éthéré à volonté et se déplacer sur ces plans sans danger et sans aucune chance de se perdre.

PILLARD FRÉNÉTIQUE

Monstre primitif de taille G

Dés de vie : 14d10+70 (147 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 23 (-1 taille, +2 Dex, +12 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 21

Attaques : 2 griffes (+14 corps à corps), morsure (+9 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6+5 et 1d6 d'acide, morsure 2d6+2 et venin

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : acide, aura de terreur, destruction d'armure, venin

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10

Compétences : Détection +12

Milieu naturel/climat : collines, déserts et plaines chauds ou tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 15-25 DV (taille G), 26-35 DV (taille TG)

Les pillards frénétiques – que les gobelins nomment *so-ut* – sont des prédateurs nocturnes vicieux qui ne vivent que pour détruire et tuer. Étrangement, leur armure naturelle, leur armement et leur agressivité sont bien supérieures à ceux nécessaires à un prédateur pour se nourrir. Le fait est que les pillards frénétiques aiment tuer bien plus qu'ils ne peuvent manger. D'ailleurs, tant qu'ils sentent des proies, ils n'arrêteront pas de se battre, sans prendre le temps de se nourrir.

Les pillards frénétiques sont plus grands que les humains (entre 2,50 et 3 mètres de haut). Leur corps est couvert d'une musculature noueuse sous un épiderme solide et écailleux. Ils n'ont pas véritablement de tête, leur visage se trouvant entre leurs épaules, sans rupture avec le torse. Leur gueule béante ornée de crocs acérés est surmontée de deux yeux brillants d'une lueur blanchâtre et malsaine. Leurs deux bras puissants se terminent par deux longues griffes courbes. Leurs quatre jambes courtes ressemblent à celles d'un éléphant, et ils traînent une queue triangulaire et musclée derrière eux. Les pillards frénétiques ont une ouïe très faible, mais leur odorat compense largement ce handicap.



COMBAT

Un pillard frénétique devient comme fou en présence de métal. Il attaque en priorité les créatures qui portent des armures de métal avant n'importe qui ou quoi d'autre. Une fois qu'il les a toutes tuées, il tourne son attention vers les porteurs d'armes en métal. Ensuite, il s'attaque au bâtiment le plus imposant qu'il puisse trouver à proximité, ignorant même les créatures qui pourraient l'attaquer tant il est pris par sa tâche (cependant, il se défend à partir du moment où il a perdu la moitié de ses points de vie initiaux). C'est seulement après que tous les bâtiments de l'endroit ont été détruits qu'il s'attaque aux héros sans objets métalliques et aux villageois.

Acide (Ext). L'acide qui imprègne les griffes d'un pillard frénétique inflige des dégâts supplémentaires lors d'un coup au but, mais il peut aussi corroder l'armure ou les vêtements de la créature atteinte, rendant ces objets inutilisables en un round, à moins que leur porteur ne réussisse un jet de Réflexes (DD 22). En cas de succès, l'objet n'est que partiellement atteint et il peut encore être sauvé en l'aspergeant d'eau en moins d'une minute. Laver un objet de l'acide qui le recouvre est une action complexe qui nécessite au moins un demi-litre d'eau.

Aura de terreur (Ext). Chaque créature subissant les attaques d'un pillard frénétique, ou se trouvant à 9 mètres ou moins d'une telle attaque, doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour éviter de devenir secouée. Une créature secouée qui est encore à 9 mètres ou moins du pillard frénétique lors de son prochain tour de jeu

doit faire un second jet de Volonté (DD 17) pour éviter de devenir effrayée (les malus sont les mêmes que pour une créature secouée et elle doit fuir hors de la zone d'effet de 9 mètres de rayon).

Destruction d'armure (Ext). Un pillard frénétique peut planter ses crocs dans une partie de l'armure d'un ennemi et l'arracher d'un coup sec. Si son adversaire porte une armure et tient un bouclier, on lance 1d6. L'armure est atteinte sur un résultat de 1-4 et le bouclier sur 5-6. Lorsqu'un pillard frénétique réussit une attaque de morsure, il peut faire un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +19). L'adversaire bénéficie pour ce jet de l'éventuel bonus d'altération de son armure ou de son bouclier. Si le pillard frénétique remporte ce jet, l'armure ou le bouclier est déchiré et détruit.

Venin (Ext). La salive acide du pillard frénétique agit comme un poison relativement bénin (jet de Vigueur DD 22), inoculé lors de chaque attaque de morsure réussie. L'effet initial est un affaiblissement temporaire de 1 point de Force et l'effet secondaire est un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Odorat (Ext). Un pillard frénétique peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

PLANAIRE

"Planaire" est un terme générique désignant toutes les créatures ayant un Extérieur dans leur arbre généalogique. La présence d'une entité extraplanaire dans une lignée se fait sentir plusieurs générations durant. Bien qu'ils ne diffèrent pas autant de la norme que les demi-célestes ou les demis-fiélons, les planaires possèdent tout de même certaines particularités héritées de leurs ancêtres inhabituels.

Les planaires décrits ici sont extrêmement rares. Les chaonds sont des humains ayant une part de sang slaad, alors que les zénythris descendent de mystérieuses créatures de la Loi dont l'identité exacte reste à ce jour inconnue.

Il n'existe pas de chaond ou de zénythri "typique". Ces créatures n'ont pas de culture distincte et n'appartiennent pas à une société homogène. Elles adoptent plutôt les principes et les croyances de la culture qui les voit naître.

COMBAT

Les chaonds et les zénythris combattent à l'aide d'armes, comme des humanoïdes normaux.

Extérieur. Un planaire possède la vision dans le noir à 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

CHAOND

Possédant en eux une part d'énergie primordiale, les chaonds sont les incarnations vivantes des forces du Chaos dans l'univers. Bien que leur ancêtre slaad puisse être un aïeul éloigné, ces créatures sont tout de même mal intégrées aux sociétés civilisées.

Les chaonds ressemblent aux humains, mais ils paraissent moins achevés, plus grossiers, à la fois dans leur apparence et dans leur comportement. Leur aspect brutal transparait dans leurs cheveux revêches, leurs visages aux traits massifs, et leurs torsos et membres épais. Leur nature inhumaine est révélée par leur cheveux, leur peau et leurs yeux, qui sont constamment et lentement en train de changer de teinte. Les chaonds ont généralement une voix grave, qui tient du croassement lorsqu'ils sont excités.

La plupart des chaonds sont d'alignement chaotique, ce qui leur vaut la réputation d'être rusés et capricieux. Ils restent souvent à l'écart de la société humaine, refusant de se soumettre au règne de la loi. Les chaonds qui souhaitent explorer le côté primordial de leur nature choisissent souvent une profession qui les mène à l'aventure ou leur permet de maîtriser les forces élémentaires.

Les chaonds parlent le commun.

Combat

Si l'on considère leur héritage, il n'est pas surprenant que les chaonds se battent à la déloyale, sans peur d'user et d'abuser des coups bas. Ils dissimulent souvent sur eux de petites armes empoisonnées. Mais, bien que les chaonds apprécient une bonne bagarre, ils sont rarement assez attachés à une cause pour se battre jusqu'à la mort.

Fracasement (Mag). Une fois par jour, un chaond peut utiliser *fracasement* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global (au moins 1), jet de sauvegarde DD 11).

Compétences. Un chaond bénéficie d'un bonus racial de +2 sur ses jets d'Acrobatie et d'Évasion.

Personnages chaonds

La première classe choisie par un chaond devient sa classe de prédilection. Une fois déterminée, elle ne peut plus changer.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage chaond est égal à son niveau de classe global +1. Par exemple, un magicien chaond de niveau 1 a un NPE de 2 et est équivalent à un personnage de niveau 2.

ZÉNYTHRI

Les zénythris laissent l'impression d'être contemplatifs à la recherche de la perfection personnelle dans chacune de leurs actions. Ils ressentent souvent le besoin d'imposer autour d'eux leur propre vision de l'ordre. Certains vont jusqu'à se rendre dans des terres où règne l'anarchie dans le but avoué d'y apporter l'ordre. Du point de vue d'un zénythri, ils ne font qu'illuminer la forme sous-jacente qui sommeille en toute chose.

Les zénythris ont l'apparence d'humains d'une beauté parfaite. Leur peau est d'une douceur uniforme sans aucun défaut et ils ont des muscles bien définis et tendus. Même leurs cheveux tombent naturellement en place autour de leur visage élégamment taillé. Les zénythris pourraient aisément passer pour des humains s'ils n'avaient pas la peau et la chevelure d'une teinte légèrement bleutée ou violette.

La plupart des zénythris se sentent obligés de participer à la vie de la société dans laquelle ils vivent. Dans cette optique, ils cherchent à obtenir des postes à responsabilités, ce qui leur apporte un statut social important. Les zénythris ont des



	Chaond	Zénythri
	Extérieur de taille M	Extérieur de taille M
Dés de vie :	1d8+1 (5 pv)	1d8 (4 pv)
Initiative :	+2	+1
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m
CA :	12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10	11 (+1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 10
Attaques :	serpe (+1 corps à corps) ; ou dard (+3 distance)	cimeterre (+3 corps à corps) ; ou arbalète légère (+2 distance)
Dégâts :	serpe 1d6, dard 1d4	cimeterre 1d6+1/18-20, arbalète légère 1d8/19-20
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	<i>fracasement</i>	<i>coup au but</i>
Particularités :	Extérieur, résistance à l'acide (5), résistance au froid (5), résistance au son (5)	Extérieur, résistance à l'électricité (5), résistance au feu (5), résistance au son (5)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +2	Réf +3, Vig +2, Vol +3
Caractéristiques :	For 11, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 11 Cha 9	For 13, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 13, Cha 9
Compétences :	Acrobaties +5, Déplacement silencieux +4, Évasion +5, Saut +4	Équilibre +6, Fouille +4, Sens de l'orientation +4
Dons :	Esquive	Arme de prédilection (cimeterre)
Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire ou jumeaux	solitaire
Facteur de puissance :	1	1
Trésor :	normal	normal
Alignement :	généralement chaotique	généralement loyal
Évolution possible :	par la classe de personnage	par la classe de personnage

prédispositions naturelles pour le commandement et la stratégie, et ils acceptent volontiers de prendre la direction d'un groupe. Ces planaires semblent ne pas pencher spécialement du côté du bien ou du mal, pensant que les deux permettent d'arriver à leurs buts. Cet état d'esprit peut en faire des tyrans comme des dirigeants plus bienveillants.

Les zénythris parlent le commun. Un zénythri qui apprend de nouvelles langues les parle parfaitement, sans aucune trace d'accent.

Combat

Les zénythris combattent instinctivement, jugeant les forces et les faiblesses de leurs adversaires durant la mêlée. Ils se délectent de l'exécution de manœuvres de combat délicates et s'entraînent durement pour développer un style de combat raffiné.

Coup au but (Mag). Une fois par jour, un zénythri peut utiliser *coup au but* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du zénythri, et au moins 1).

Compétences. Un zénythri bénéficie d'un bonus racial de +2 sur ses jets d'Équilibre et de Sens de l'orientation.

Personnages zénythris

La classe de prédilection des zénythris est le moine.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage zénythri est égal à son niveau de classe global +1. Par exemple, un moine zénythri de niveau 1 a un NPE de 2 et est équivalent à un personnage de niveau 2.

PORTE-CROCS

Aberration de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m, escalade 6 m

CA : 22 (-1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19

Attaques : 2 griffes (+13 corps à corps), morsure (+8 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6+7, morsure 2d6+3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : dislocation, étreinte, morsure imparable

Particularités : sensibilité à la lumière, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +8

Caractéristiques : For 24, Dex 17, Con 14, Int 7, Sag 12, Cha 9

Compétences : Discrétion +8*, Escalade +16, Perception auditive +13, Saut +15

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Science du croc-en-jambe (S)

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, groupe (5-20) ou clan (21-40)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 11-15 DV (taille G), 16-30 DV (taille TG)

Prédateurs sournois hantant les cavernes des régions souterraines, les porte-crocs sont des monstres dotés d'un sens aigu du territoire : ils se méfient des intrus et protègent farouchement leur territoire de chasse. Les zones souterraines où résident les porte-crocs résonnent de l'écho permanent des cliquetis et des raclements que ces monstres font avec leurs griffes au fur et à



mesure qu'ils se fraient un chemin à travers les parois de falaises et de grottes.

Cette créature mesure en moyenne 2,70 mètres de haut pour un poids d'environ 200 kg. Ses longs membres puissamment bâtis sont terminés par de redoutables griffes recourbées. Sa tête, armée d'un bec monstrueux, ressemble à celle d'un vautour. Son torse, qui évoque celui d'un scarabée, est recouvert d'une carapace très dure, dont l'aspect fait penser à de la pierre, hérissée de protubérances osseuses pointues.

Les porte-crocs vivent normalement au sein de groupes familiaux élargis ou de clans : chaque communauté est dirigée par la femelle la plus âgée ; le mâle le plus ancien dirige d'ordinaire les chasseurs et les combattants. Tous les membres d'un même clan entreposent leurs œufs en commun, dans une chambre bien défendue et située au cœur de leur repaire formé d'un réseau de cavernes ou de terriers.

Les porte-crocs sont omnivores et se nourrissent de lichens, de champignons, de plantes et de tous les animaux qu'ils peuvent attraper. Ces créatures ont cependant une préférence pour la viande et l'on raconte que les elfes noirs constituent pour elles un mets de choix.

Les porte-crocs parlent le commun des Profondeurs.

COMBAT

Les porte-crocs attaquent en groupe et se servent de leurs griffes pour attaquer leurs ennemis d'au-dessus. Ils combattent de façon coordonnée et s'épaulent contre les adversaires les plus imposants et les mieux armés. Les porte-crocs se servent des crochets situés à l'extrémité de leurs bras pour faire trébucher leurs adversaires. Si un combat tourne en leur défaveur, les porte-crocs fuient en escaladant les parois.

Dislocation (Ext). Un porte-crocs qui tente de frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire ne s'expose pas à une attaque d'opportunité. S'il réussit son attaque de dislocation, il inflige des dégâts doublés.

Étreinte (Ext). Si un porte-crocs réussit deux attaques de griffes contre une même créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +18). S'il réussit à assurer sa prise, le porte-crocs porte automatiquement une attaque de morsure imparable au cours du même round (ce qui remplace attaque par morsure normale pour ce round). Il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement ses griffes pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, il inflige les dégâts de deux coups de griffes et de sa morsure imparable chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Morsure imparable (Ext). Un porte-crocs peut automatiquement mordre un adversaire qu'il agrippe ; il lui inflige alors 3d6+10 points de dégâts.

Vision aveugle (Ext). Les porte-crocs émettent des sons à haute fréquence, inaudibles pour la plupart des autres espèces, qui leur permettent de localiser les objets et les créatures situés à moins de 18 mètres. Le porte-crocs n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle. Le sort *silence* neutralise ce pouvoir et force le porte-crocs à se reposer sur sa vue, peu développée, qui a une portée maximale de 3 mètres.

Sensibilité à la lumière (Ext). Les porte-crocs subissent un malus de circonstances de -2 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils sont exposés à une source lumineuse violente (comme la lumière du soleil ou les effets du sort *lumière du jour*).

Compétences. Les porte-crocs bénéficient d'un bonus racial de +8 sur les jets de Discrétion dans les régions souterraines.

PSURLON

Les psurlons sont des vers géants possédant de formidables pouvoirs psychiques. Leur ressemblance avec des lombrics n'est probablement pas totalement fortuite. Peut-être ces monstres ont-ils été créés par magie à partir de vers de terre, ou peut-être les vers de terre sont-ils des descendants radicalement dégénérés des psurlons.

Le corps des psurlons est rose, allongé et tubulaire, portant les marques estompées d'anneaux, tout comme celui d'un ver de terre. Ils possèdent aussi deux bras et deux jambes, chacun ayant la même apparence rosâtre. La tête d'un psurlon est à peine visible, un simple élargissement à l'extrémité d'un tube. Son seul trait est une gueule béante et ronde ornée de dents grinçantes qui lui sert de bouche. Ses organes visuels (pour la vision dans le noir) sont disposés autour de la tête. Les psurlons portent généralement une ceinture décorative sur laquelle sont fixés des sangles et des crochets et qui leur permettent de transporter des objets, mais n'utilisent ni vêtements, ni armures.

Les psurlons choisissent souvent de vivre en solitaire, ou uniquement en compagnie de leur conjoint. Il arrive cependant qu'ils fondent de petites communautés appelées des pelotons afin de s'approprier un territoire ou de travailler dans un but commun.

Les psurlons parlent le commun des Profondeurs.

COMBAT

Les psurlons n'utilisent jamais d'armes de corps à corps. Ils sont capables de se battre à l'aide de leurs griffes et de leurs dents, mais cela n'en fait pas des combattants redoutables. Le plus grand danger que représente un psurlon vient de sa capacité à troubler, engourdir et contrôler l'esprit de ses adversaires.

Vision aveugle (Ext). Un psurlon peut percevoir son environnement sans utiliser la vue, mais en percevant les sons, les odeurs, la chaleur et les vibrations. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 18 mètres. Le psurlon n'a pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

Immunités (Ext). Un psurlon est immunisé contre les effets de *sommeil*, de *paralyse* et de type charme.

Télépathie (Sur). Un psurlon peut communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature connaissant au moins un langage dans un rayon de 75 mètres.

PSURLON COMMUN

Les psurlons communs s'occupent des tâches quotidiennes nécessaires à la bonne marche d'un peloton. Cependant, lorsqu'un psurlon décide de vivre par lui-même en solitaire, c'est plus souvent un psurlon commun que d'une autre variété.

Un psurlon commun mesure à peu près 1,50 mètre de haut et pèse dans les 65 kg.

Combat

Bien qu'ils ne tirent aucun plaisir d'une bataille, les psurlons communs sont par nature suspicieux et irritables. Ils ont tendance à utiliser leurs pouvoirs magiques contre



	Psurlon commun	Psurlon ancien	Psurlon géant
Dés de vie :	7d8+7 (38 pv)	12d8+12 (66 pv)	18d8+36 (117 pv)
Initiative :	+6	+6	+5
Vitesse de déplacement :	9 m	9 m	12 m
CA :	12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10	12 (+2 Dex), contact 12, pris au dépourvu 10	10 (-1 taille, +1 Dex), contact 10, pris au dépourvu 9
Attaques :	2 griffes (+6 corps à corps), morsure (+4 corps à corps)	2 griffes (+11 corps à corps), morsure (+9 corps à corps)	2 griffes (+16 corps à corps), morsure (+14 corps à corps)
Dégâts :	griffes 1d4+1, morsure 2d4	griffes 1d4+2, morsure 2d4+1	griffes 1d6+4, morsure 2d6+2
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 3 m/1,50 m	1,50 m x 3 m/1,50 m	3 m x 6 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques	pouvoirs magiques
Particularités :	immunités, réduction des dégâts (15/+1), RM 14, télépathie, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m)	immunités, réduction des dégâts (15/+1), RM 16, télépathie, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m)	immunités, réduction des dégâts (15/+1), RM 16, télépathie, vision aveugle (18 m), vision dans le noir (36 m)
Jets de sauvegarde :	Réf +4, Vig +3, Vol +7	Réf +6, Vig +5, Vol +13	Réf +9, Vig +10, Vol +17
Caractéristiques :	For 13, Dex 14, Con 12, Int 18, Sag 11, Cha 17	For 14, Dex 15, Con 12, Int 20, Sag 17, Cha 17	For 18, Dex 12, Con 15, Int 17, Sag 18, Cha 17
Compétences :	Concentration +11, Connaissance des sorts +14, Équilibre +12, Évasion +10, Premiers secours +10	Concentration +16, Connaissance des sorts +18, Équilibre +15, Évasion +10, Premiers secours +16	Concentration +20, Connaissance des sorts +19, Équilibre +12, Évasion +10, Premiers secours +18
Dons :	Attaques multiples, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer	Attaques multiples, Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer	Attaques multiples, Expertise du combat, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Milieu naturel/climat :	souterrains	souterrains	souterrains
Organisation sociale :	solitaire, paire, équipe (3-6, plus 1 psurlon ancien), peloton (8-14, plus 1 psurlon ancien) ou groupe de combat (3-6, plus 1 psurlon ancien et 1 psurlon géant)	solitaire, peloton (1, plus 8-14 psurlons communs) ou groupe de combat (1, plus 3-6 psurlons communs et 1 psurlon géant)	solitaire ou groupe de combat (1, plus 3-6 psurlons communs et 1 psurlon ancien)
Facteur de puissance :	5	9	15
Trésor :	normal	normal	normal
Alignement :	généralement loyal mauvais	généralement loyal mauvais	généralement loyal mauvais
Évolution possible :	8-14 DV (taille M)	13-24 DV (taille M)	19-36 DV (taille G)

quiconque s'approche un peu trop près d'eux. Ils commencent habituellement par *brume mentale*, et s'ils sont menacés par un groupe entier, ils utilisent ensuite *domination* pour retourner les adversaires les plus puissants physiquement contre leur propre camp.

Pouvoirs magiques. *Brume mentale*, *détection de pensées*, *domination*, *immobilisation de monstre* et *sommeil* à volonté ; *peau de pierre* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

PSURLON ANCIEN

Les psurlons anciens sont les dirigeants de leurs communautés. Ils sont respectés pour leur expérience, leur inventivité et leurs talents mentaux supérieurs.

Un psurlon ancien mesure à peu près 1,50 mètre de haut et pèse dans les 65 kg.

Combat

Les psurlons anciens utilisent globalement les mêmes tactiques que les psurlons communs, mais ils sont plus souvent à l'arrière en train de diriger la bataille plutôt qu'en première ligne à subir la force d'un assaut.

Pouvoirs magiques. *Brume mentale*, *détection de pensées*, *domination*, *immobilisation de monstre*, *sommeil* et *suggestion de groupe* à volonté ; *peau de pierre* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 12, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

PSURLON GÉANT

Les psurlons géants ont été élevés pour le combat. Cependant, comme tous les psurlons, leur force mentale est toujours supérieure à leur force physique.

Un psurlon géant mesure à peu près 3,60 mètres de haut et pèse dans les 300 kg.

Combat

Les psurlons géants préfèrent attaquer de loin. Après avoir entamé ses adversaires avec *brume mentale*, un psurlon géant utilise *désintégration* contre ses ennemis les plus dangereux.

Pouvoirs magiques. *Brume mentale*, *détection de pensées*, *domination*, *immobilisation de monstre*, *sommeil* et *suggestion de groupe* à volonté ; *désintégration* et *peau de pierre* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 18, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Fée de taille TP

Dés de vie : 1/2 d6-1 (1 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaques : dard minuscule (+5 distance) ; ou très petite lance (-2 corps à corps)

Dégâts : dard minuscule 1d3-4, très petite lance 1d3-4/x3

Espace occupé/allonge : 0,75 m x 0,75 m/0 m

Particularités : communication avec les rats, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig -1, Vol +5

Caractéristiques : For 3, Dex 17, Con 8, Int 8, Sag 16, Cha 5

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +3,

Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +15,

Empathie avec les animaux +1, Perception auditive +9

Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5),

bande (4-16, plus 2-8 rats ou 1-4 rats géants) ou

meute (10-60, plus 4-16 rats ou 2-8 rats géants)

Facteur de puissance : 1/2

Trésor : normal

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 1-2 DV (taille TP)

Les radukochs, parfois appelés également poissars ou jermogènes, sont de minuscules êtres humanoïdes dotés d'un mauvais caractère et poursuivant des buts malfaisants. Passés maîtres dans l'art de se dissimuler et de se faufiler partout, ce sont donc les ennemis de tous ceux qui s'aventurent sous terre.

Le radukoch ressemble à un humanoïde hirsute d'environ 0,30 m de haut. Il a de petits yeux brillants et des poils clairsemés et répugnants de saleré. Cette créature s'habille soit de loques immondes et de morceaux de peau, soit déambule nue. Sa peau plissée et toujours incrustée de crasse semble trop grande pour lui.

Le langage des radukochs se limite à des couinements et des grincements suraigus que l'on peut facilement confondre avec ceux de rats ou de chauve-souris (de fait, les rats font partie des rares créatures qui ont quelque rapport avec les radukochs). Quelques radukochs savent parler le commun, le nain, le gnome, le goblin ou l'orque, mais rares sont ceux capables de parler plus d'une de ces langues.

COMBAT

Les radukochs n'attaquent qu'à partir d'embuscades. S'il n'est pas possible d'en tendre une, ils se cachent et attendent jusqu'à ce que ce soit possible. Ils tentent toujours de s'en prendre d'abord aux proies blessées, malades ou endormies. Les radukochs adorent se glisser furtivement dans les campements pour y détruire ou y voler des éléments d'équipement, tant qu'ils ont une bonne chance de pouvoir fuir sans devoir combattre.

Plutôt que d'affronter directement un ennemi, les radukochs préfèrent creuser des fosses ou des pièges à filet et autres artifices qui permettent de capturer une proie sans devoir la combattre. Une fois l'ennemi piégé, les radukochs se jettent sur lui en nombre, le rouant de coups afin de lui infliger des dégâts temporaires jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience. Lorsque la



proie, même prise au piège, leur semble encore trop dangereuse pour qu'ils se risquent à l'approcher directement, on sait qu'il leur arrive de l'asperger d'acide ou d'huile en feu.

Communication avec les rats (Mag). Un radukoch peut, à volonté, produire un effet identique à celui du sort *communication avec les animaux* (niveau de lanceur de sorts 3), sous la réserve qu'il lui permet de communiquer seulement avec les rats, y compris les rats sanguinaires.

RAIE DES NUAGES

Créature magique de taille C

Dés de vie : 30d10+270 (435 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : vol 12 m (médiocre)

CA : 8 (-8 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 3, pris au dépourvu 7

Attaques : morsure (+37 corps à corps), queue (+32 corps à corps)

Dégâts : morsure 3d10+15, queue 2d8+7

Espace occupé/allonge : 30 m x 18 m/1,50 m (6 m avec la queue)

Attaques spéciales : engloutissement

Particularités : lévitation, protection contre les projectiles, télékinésie, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +18, Vig +26, Vol +10

Caractéristiques : For 40, Dex 13, Con 28, Int 2, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +5, Discrétion +6*, Perception auditive +5

Dons : Attaque en vol, Capture (S)

Milieu naturel/climat : déserts, plaines, marécages et collines chauds ou tempérés

Organisation sociale : solitaire ou paire
Facteur de puissance : 16
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 31-60 DV (taille C)

Les raies des nuages font partie des plus majestueuses créatures des cieux. Elles ne volent pas vraiment. Elles lèvitent plutôt qu'elles ne se propulsent par leurs battements d'ailes.

La raie des nuages a un corps énorme, triangulaire et plat qui ressemble en cela à celui d'une raie aquatique mais à une échelle immensément plus grande. Son vaste corps est moucheté d'ombres bleu sombre et grises (les couleurs du dessous étant plus claires). Le long de chaque côté de son corps, il y a une longue membrane de muscle ressemblant à une aile, qu'elle utilise pour manœuvrer et bouger. Son abdomen se fuselle en une longue et agile queue appelée le pic, qui est couverte par des pointes osseuses.

À l'exception possible des dragons, les raies des nuages n'ont pas de prédateurs connus. Elles chassent habituellement les rukhs, les pégases, les manticores, les hippogriffes, les griffons et d'autres grandes créatures volantes. Les raies des nuages ne chassent pas délibérément des proies humaines, mais sont connues pour avoir dévoré des villages entiers quand l'opportunité se présentait à elles.

COMBAT

Le plus souvent, une raie des nuages attaque simplement parce qu'elle a faim. Elle plonge sur ses proies et tente de les saisir au vol dans sa gueule d'une largeur de 6 mètres. Ensuite elle remonte pour l'avalier.

Au corps à corps, une raie des nuages peut utiliser son don de Capture ou frapper un opposant avec sa queue. Quand elle fait cette dernière action, la queue bouge si vite qu'elle émet un craquement proche de celui du tonnerre, comme un claquement de fouet.

Engloutissement (Ext). Une raie des nuages peut avaler un adversaire qu'elle a agrippé et de taille TG ou plus petit, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +61). Cependant, la raie des nuages n'a pas de véritable estomac. À la place, elle possède une longue gorge, dont l'intérieur est couvert de dents pour hacher et déchirer la nourriture. Sa gorge arrive directement dans ses intestins. Du coup, la raie doit mâcher complètement la nourriture pour assurer une bonne digestion. Une fois dans la gorge de la raie, l'adversaire subit 3d10+22 points de dégâts contondants, tranchant et perçant par round à cause des dents et des contractions musculaires. Un jet de lutte réussi permet à la créature d'escalader la gorge et de revenir dans la bouche de la raie, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à la gorge du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante et ainsi créer une ouverture assez grande pour permettre une évasion. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre personnage avalé doit de nouveau trancher la paroi pour sortir. La gorge d'une raie peut contenir deux créatures de taille TG, huit de taille C, trente-deux de taille M ou cent vingt-huit de taille P ou moins.

Lévitiation (Ext). La raie des nuages contrôle son altitude en générant et en manipulant les gaz plus légers que l'air à l'intérieur



JE

de son corps. Ce pouvoir lui permet de monter de 6 mètres par round ou, en neutralisant les gaz ascendants et en laissant la gravité reprendre le dessus, descendre de 150 mètres par round. En dépit de son immense masse, la raie peut arrêter une telle plongée instantanément, simplement en lévitant à nouveau.

Protection contre les projectiles (Sur). Ce pouvoir permet à la raie des nuages de résister à la plupart des attaques à distance. Elle fonctionne comme le sort *protection contre les projectiles* (réduction des dégâts 10/+2 contre les projectiles), mais cet effet ne peut être dissipé et ne se décharge pas quel que soit le nombre de points de dégâts absorbés.

Télékinésie (Sur). N'ayant aucune sorte de main ou de patte, la raie des nuages utilise la télékinésie pour manipuler les objets. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *télékinésie* (niveau de lanceur de sorts 5), la créature peut donc soulever un poids de 62,5 kg.

Compétences. Grâce à sa coloration, la raie des nuages bénéficie d'un bonus racial de +16 sur ses jets de Discrétion. * Lorsqu'elle est fatiguée de dériver dans le ciel, elle s'installe au sol pour se reposer. À l'aide d'une combinaison de télékinésie et de mouvements de ses grandes ailes, elle se couvre de poussière, de saleté, de cailloux, de bois, de buissons déracinés et de quoi que ce soit d'autre de voisin. Une fois qu'elle est camouflée ainsi, le modificateur de Discrétion monte à +32. La raie peut se reposer sur le sol ainsi couverte pour quelques heures ou quelques semaines.

Dons. Une créature qui est jetée par la raie des nuages après avoir été saisie se déplace de 30 mètres et subit 10d6 points de dégâts. Si la raie des nuages du chaos vole, la créature subit ces dégâts ou les dégâts de chute appropriés, en ne prenant en compte que le plus important des deux.

RAMPETOMBE

Mort-vivant (terre) de taille P

Dés de vie : 25d12 (162 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m, creusement 6 m

CA : 17 (+1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaques : morsure (+13 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d4/19-20 et diminution permanente de 1d4 points de Constitution

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de calcification, diminution permanente de constitution

Particularités : communication avec les morts, creusement, mort-vivant, perception des vibrations, résistance au renvoi des morts-vivants (+6), RM 30

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +8, Vol +16

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con -, Int 16, Sag 11, Cha 11

Compétences : Acrobaties +7, Bluff +5, Connaissances (folklore local) +20, Connaissances (histoire) +20, Connaissances (mort-vivant) +20, Détection +2, Diplomatie +12, Discrétion +21, Équilibre +4, Évasion +10, Intimidation +2, Perception auditive +7, Psychologie +5, Saut +2

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science du critique (morsure), Souplesse du serpent, Talent (Connaissances [folklore local]), Talent (Connaissances [histoire]), Talent (Connaissances [morts-vivants]), Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou bande (3-4)

Facteur de puissance : 16

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 26-52 DV (taille M)

Le rampetombe, quelquefois appelé le ver ancestral, est un mort-vivant intelligent en forme de limace qui a le pouvoir de transformer la chair (morte ou vivante) en pierre. On peut trouver des rampetombes dans des endroits sauvages, mais la plupart du temps on les trouve dans les cimetières, les nécropoles et les charniers. Ils y transforment lentement les cadavres environnants en pierre friable, qui ne peuvent dès lors plus être animés, même à l'aide du sort animation des morts.

Un rampetombe ressemble à un ver segmenté, pâle et bouffi, d'environ

90 centimètres de long. Son visage ressemble à celui d'un humain ou d'un humanoïde, mais sans yeux, pas même des vestiges.

Les rampetombes peuvent communiquer avec les esprits des morts qu'ils mangent, et de ce fait deviennent les dépositaires de l'histoire, de la connaissance locale et des ragots. C'est pourquoi certaines sociétés voient en eux des créatures bénéfiques. Cependant, même ceux qui les considèrent comme des créatures bénéfiques passent au large de leurs repères, car la présence de ces créatures a un effet néfaste sur les vivants. Ceux qui souhaitent obtenir des connaissances et des morceaux d'histoire perdus recherchent souvent les rampetombes, mais ils sont haïs par les nécromanciens et par les créatures dévoreuses de cadavres comme les goules et les mécadavreux.

COMBAT

Les rampetombes préféreraient plutôt être vénérés que combattus. S'ils sont sérieusement en danger, ils fuient généralement sous terre. De temps en temps, un rampetombe peut essayer d'embusquer ses adversaires en jaillissant du sol afin d'exposer un maximum d'adversaire à son aura de calcification, avant de continuer son attaque par sa morsure affaiblissante. Les rampetombes sont plus indulgents si on leur offre des corps frais et des os non pétrifiés.

Aura de calcification (Sur). La présence d'un rampetombe est suffisante pour faire se durcir et se pétrifier la chair (morte ou vivante), ce qui la transforme lentement en pierre. Cet effet émane en permanence du corps du rampetombe dans une émanation de 9 mètres de rayon centrée sur lui. Chaque créature dans l'aire d'effet doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) chaque round sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Constitution. Contrairement à la diminution permanente provoquée par sa morsure, l'affaiblissement dû à l'aura de calcification est récupéré au rythme de 1 point de Constitution par jour. Un personnage dont la Constitution arrive à 0

de cette manière est transformé en pierre. Un rampetombe est immunisé contre sa propre aura de calcification ainsi que contre celle des autres membres de sa race.

Diminution permanente de Constitution (Sur).

Toute personne mordue par un rampetombe doit réussir un jet de Vigueur (DD 22) ou subir une diminution permanente de 1d4 points de Constitution (ou deux fois ce nombre en cas de critique). Le rampetombe est soigné de 5 points de dégâts (10 sur un coup critique) par attaque réussie, les points de vie en excès étant gagnés de façon temporaire. Une créature

qui est affectée par cette diminution de Constitution sent qu'une partie de sa chair se transforme en pierre dure et friable. Un



personnage dont la Constitution arrive à 0 de cette manière est transformé en statue pierre. Un rampetombe est immunisé contre les effets de sa propre morsure ainsi qu'à ceux des autres membres de sa race.

Communication avec les morts (Sur). Un rampetombe peut reproduire à volonté l'effet d'un *communication avec les morts* (niveau de lanceur de sorts 20), si ce n'est qu'il ne peut être utilisé pour communiquer qu'avec un seul corps par semaine. Ce pouvoir ne permet pas de communiquer avec des restes calcifiés.

Creusement (Ext). Les rampetombes peuvent se déplacer à travers la pierre, la boue et la terre, ne laissant aucune indication de leur passage. Un glissement de terrain jeté sur une zone qui contient un rampetombe en train de se déplacer dans le sol, renvoie le rampetombe en arrière de 9 mètres et l'étourdit pendant 1 round, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 22).

Mort-vivant. Un rampetombe est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un rampetombe ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Perception des vibrations (Ext). Un rampetombe peut détecter automatiquement la localisation de chaque chose qui se trouve à moins de 18 mètres et qui est en contact avec le sol.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Un rampetombe est considéré comme un mort-vivant de 31 DV en ce qui concerne les tentatives de renvoi, de destruction, d'intimidation, de contrôle et d'augmentation du moral.

RAT CENDRÉ

Créature magique (Feu) de taille P

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +8

Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m

CA : 16 (+1 taille, +4 Dex, +1 naturelle), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaques : morsure (+0 corps à corps) ; ou crachat de flamme (+16 contact à distance)

Dégâts : morsure 1d4 2, crachat de flamme 1d4 de feu

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : chaleur, crachat enflammé

Particularités : créature du Feu, fumée dissimulatrice, soins ignés, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 6, Dex 18, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 3

Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +9*, Escalade +14

Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : régions chaudes

Organisation sociale : solitaire, nid (10-40) ou horde (41-60)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun



Alignement : tous-jours chaotique neutre

Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Propageant le feu à travers les villes, les champs et les forêts, les rats cendrés constituent une menace mortelle pour n'importe quelle société civilisée. Ces petites horreurs nomades sont naturellement attirées par les grandes sources de flammes. En fait, elles trouvent leur nourriture dans la chaleur d'une façon que même les sages ne comprennent pas. Ces créatures sont si chaudes qu'elles enflamment n'importe lequel des combustibles qu'elles touchent.

Un rat cendré est un tonneur de 60 cm doté d'yeux oranges. Il a en général l'apparence d'un rat et sa fourrure est noire, grise ou brune. Ses incisives démesurées sont jaunâtres. L'exacte apparence d'un rat cendré est difficile à déterminer pour la plupart des observateurs parce qu'il exhale perpétuellement un nuage de suie fumante qui le cache.

COMBAT

Un rat cendré fuit habituellement le combat si c'est possible. S'il est acculé, il se bat pour se défendre, crachant du feu sur ceux qui le menacent. Son corps embrasé est douloureux à toucher, ce qui évite que les adversaires s'approchent trop.

Chaleur (Ext). Le corps d'un rat cendré inflige 1d2 points de dégât de feu pour toute créature (à l'exception d'un autre rat cendré) qui le touche. Tout objet inflammable en contact avec un rat cendré doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes (DD 10) ou prendre feu (voir Prendre feu dans le Chapitre 3 du Guide du Maître). Quand un rat cendré meurt, son corps brûle complètement en 1 round.

Crachat enflammé (Sur). Une fois par round, un rat cendré peut cracher une flamme sur une cible à moins de 3 mètres de distance. Cette attaque inflige 1d4 points de dégâts de feu.

Créature du Feu (Ext). Un rat cendré est immunisé contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour diviser les dégâts par deux est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié et un échec par des dégâts doublés.

Soin igné (Ext). Le feu et la chaleur soignent les blessures du rat cendré. Pour chaque round durant lequel la créature est exposée au feu ou à une chaleur assez forte pour faire au moins 1 point de dégâts, la créature reçoit plutôt le bénéfice du sort *soins superficiels* (1 point de vie guéri). Deux rats cendrés (ou plus) se touchant produisent assez de chaleur pour se prodiguer des soins ignés l'un à l'autre.

Fumée dissimulatrice (Ext). Un rat cendré exhale continuellement de la fumée de son corps. La fumée est si dense qu'elle lui assure un camouflage partiel conséquent (20% de chance de rater) et permet une meilleure discrétion (voir les compétences plus bas). Alors qu'il est difficile de voir un rat cendré à cause de la fumée sortant de son corps, la fumée elle-même est visible, si la zone est suffisamment éclairée pour la voir.

Compétences. Un rat cendré utilise son modificateur de Dextérité plutôt que son modificateur de Force pour les jets d'Escalade. * Dans les zones enfumées ou brumeuses, un rat cendré bénéficie d'un bonus de +8 sur ses jets de Discrétion.

RAT LUNAIRE

Créature magique de taille TP

Dés de vie : 1/4 d10 (1 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 4,50 m, escalade 4,50 m

CA : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 14

Attaques : morsure (+4 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d3-4

Espace occupé/allonge : 75 cm x 75 cm/0 m

Particularités : esprit lunaire, esquive instinctive, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +3

Caractéristiques : For 2, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 2

Compétences : Déplacement silencieux +8, Discrétion +16, Équilibre +10, Escalade +10

Dons : Botte secrète (morsure) (S), Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : nuée (10-100)

Facteur de puissance : 1/4

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : —

Les rats lunaires ressemblent en tous points à des rats ordinaires, jusqu'à ce qu'on les observe à la lumière de la lune. Cette lucurs

blafarde à sur eux un effet insidieux, qui les transforme en créatures plus rusées, plus fortes et plus féroces que des rats ne devraient jamais l'être.

Les nuits où brille la lune, les rats lunaires sortent de leurs obscurs repères souterrains pour absorber les pâles rayons et provoquer la terreur dans les villes d'humanoides.

COMBAT

Les rats lunaires combattent comme des rats ordinaires, en mordant et en déchirant avec leurs petites dents pointues. Sous l'influence de la lumière de la lune, les rats lunaires peuvent aussi s'organiser, se parler les uns aux autres, concevoir des plans complexes et utiliser des instruments compliqués. Leurs chefs se souviennent des choses faites ou apprises plusieurs nuits ou même

quelques mois auparavant. Quand la lumière de la lune est à son maximum, les rats lunaires sont capables de préparer et de suivre des plans à long terme nécessitant des dizaines de nuits de pleine lune avant d'arriver à terme. Un projet de ce type est souvent obscur et embrouillé. Il ne suffit pas de remarquer les différents éléments qui le composent pour les relier entre eux et discerner un schéma unique. Même alors, il est souvent trop tard pour l'arrêter.

Esprit lunaire (Ext). Un modificateur lunaire s'applique aux valeurs de Force et d'Intelligence des rats lunaires selon l'influence de la lumière de la lune.

L'importance de ce modificateur dépend de la quantité de lumière sélénite qui atteint le rat lunaire, selon la table ci-dessous. Lors d'une nuit sans nuage, la quantité de lumière lunaire dépend simplement de la phase de la lune. Lors d'une nuit ennuagée ou obscurcie par une brume épaisse, la quantité de lumière lunaire équivalente peut baisser d'un ou deux crans (à la discrétion du MD) par rapport à la phase réelle de la lune. Sur les mondes possédant plusieurs lunes, le DM peut soit choisir l'une d'entre elles qui influencera seule les rats lunaires, soit estimer la lumière générée par l'ensemble des lunes lors d'une nuit donnée en utilisant les lignes « nouvelle lune » et « pleine lune » respectivement comme valeurs minimales et maximales sur ce monde.

Lumière lunaire équivalente	Modificateur lunaire
Nouvelle lune	+0
Croissant	+1
Premier ou dernier quartier	+2
Demi lune	+4
Gibbeuse	+6
Pleine	+8

Pour chaque tranche de 2 points de bonus lunaire en Force, les rats lunaires obtiennent normalement un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Les effets de l'augmentation d'Intelligence sont laissés à l'appréciation du MD. Il peut se fonder sur la liste de valeurs d'Intelligence suivante : Int 3 (valeur minimum pour les



humains), Int 6 (moyenne des gargouilles), Int 8 (moyenne des centaures et des gnolls), Int 9 (moyenne des orques), Int 10 (moyenne des gobelins). Aucun point de compétence supplémentaire n'est obtenu grâce à un bonus lunaire à l'Intelligence.

Esquive instinctive (Ext). Grâce à son sens de l'odorat extrêmement aiguë, un rat lunaire conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. De plus, il ne peut pas être pris en tenaille.

Odorat (Ext). Un rat lunaire peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un rat lunaire bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Discrétion et de Déplacement silencieux et un bonus racial de +8 aux jets d'Équilibre. Il utilise son modificateur de Dextérité pour ses jets d'Escalade.

REJETON DE KYUSS

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12+3 (29 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 11 (-1 Dex, +2 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 11

Attaques : coup (+6 corps à corps) ; ou contact (+6 contact au corps à corps) ; ou don de Kyuss (+1 contact à distance)

Dégâts : coup 1d6+6 et don de Kyuss

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, création de rejetons, don de Kyuss

Particularités : guérison accélérée (5), mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), transformation curative

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 18, Dex 9, Con -, Int 6, Sag 11, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +5, Saut +10

Dons : Robustesse

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, ramassis (3-4) ou horde (3-4, plus 1-6 zombis de taille TG ou plus)

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)

Les rejetons de Kyuss sont des créatures mortes-vivantes abominables créées par Kyuss, un puissant prêtre malfaisant devenu demi-dieu. Complètement fous, les rejetons de Kyuss errent dans les cavernes et les cryptes ou parfois dans les campagnes de la surface, à la recherche de victimes.

Un rejeton de Kyuss ressemble à un zombi dans un état de décomposition avancé. Il faut s'approcher à 6 mètres ou moins

pour distinguer les longs asticots verts qui grouillent dans son crâne et lui sortent par les yeux et la bouche. Les rejetons de Kyuss portent habituellement des vêtements pourris, bien qu'un petit nombre d'entre eux portent des pièces d'armures abîmées.

Un prêtre de niveau 16 ou plus peut utiliser un sort de *création de mort-vivant dominant* pour engendrer de nouveaux rejetons de Kyuss. Il doit pour cela se munir d'asticots provenant du cadavre d'une créature morte des suites d'une maladie en plus des composantes habituelles de ce sort.

Les rejetons de Kyuss se séparent en plusieurs petits groupes lorsqu'ils créent leurs propres rejetons, et il est rare d'en rencontrer plus de trois au même endroit. Des créatures de très grande taille tombent parfois sous les coups d'un rejeton de Kyuss et le suivent alors comme un zombi normal (voir ci-dessous).

COMBAT

Contrairement aux zombis, les rejetons de Kyuss ne sont pas restreints à des actions partielles, mais ils sont assez intelligents pour faire semblant d'être limités dans leurs mouvements jusqu'à ce qu'ils soient assez près pour attaquer. Ils utilisent souvent leur aura de terreur pour disperser leurs victimes, puis se mettent à plusieurs sur une seule personne jusqu'à ce qu'ils aient éliminé tous leurs adversaires.

Aura de terreur (Sur). Il émane continuellement d'un rejeton de Kyuss une effet de terreur qui fonctionne comme un sort de *terreur* (niveau de lanceur de sorts 7, jet de Volonté DD 14), excepté qu'il affecte toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ne sera plus affectée par l'aura de terreur de ce rejeton de Kyuss pendant les prochaines 24 heures.

Création de rejetons (Sur). Une fois par round par une action libre, un rejeton de Kyuss peut transférer un asticot de son propre corps vers celui d'un de ses adversaires. Il peut le faire lors d'une attaque de coup, mais peut aussi tenter un transfert lors une attaque de contact au corps à corps ou même à distance, en lançant l'asticot sur son ennemi jusqu'à une distance de 3 mètres.

Les asticots sont des vermine de taille 1 et qui possèdent une CA de 10 et 1 point de vie. Ils peuvent être détruits en leur infligeant des dégâts normaux ou en les touchant avec de l'argent. Lors du tour de jeu suivant du rejeton de Kyuss, l'asticot s'enfonce dans les chairs de la créature sur laquelle il se trouve. (Une créature bénéficiant d'un bonus d'armure naturelle d'au moins +5 est immunisée à cet effet.)

L'asticot se dirige alors vers le cerveau de sa victime, infligeant

1 point de dégâts par round pendant 1d4+1 rounds. À la fin de cette période, il atteint le cerveau. Tant que l'asticot est dans les chairs de sa victime, un sort de *délivrance des malédictions* ou de

guérison des maladies le détruit, tandis qu'un sort de *rejet du Mal* ou de *neutralisation du poison* arrête sa progression pendant 10d6 minutes. Un jet réussi de Premiers secours (DD 20) permet d'extraire l'asticot et de le tuer.



BS

Une fois que l'asticot a atteint le cerveau, il inflige un affaiblissement temporaire de 1d2 points d'Intelligence par round jusqu'à ce qu'il soit détruit (par un sort de *délivrance des malédictions* ou de *guérison des maladies*) ou qu'il tue son hôte (la mort intervient lorsque la valeur d'Intelligence atteint 0). Si la victime est de taille P, M ou G, elle devient alors à son tour un rejeton de Kyuss en 1d6+4 rounds. Une victime de taille TP ou plus petite se putréfie rapidement, et une de taille TG ou plus grande devient un zombi normal de la catégorie de taille appropriée. Les rejetons nouvellement créés ne sont pas sous les ordres de leur parent, mais habituellement ils restent à leur côté.

Don de Kyuss (Sur). Une créature frappée par l'attaque de coup d'un rejeton de Kyuss doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) pour éviter d'être atteinte par cette maladie surnaturelle. La période d'incubation est d'une journée, et la maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Constitution et 1d4 points de Sagesse (voir *Maladie* dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*). Ces effets se manifestent par une nécrose de la peau et une démençe fébrile. Une créature atteinte par la maladie ne bénéficie que de la moitié des effets de la guérison naturelle et des sorts de guérison, mais un sort de *guérison des maladies* guérit complètement la maladie.

Guérison accélérée (Ext). Un rejeton de Kyuss regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Mort-vivant. Un rejeton de Kyuss est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un rejeton de Kyuss ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Un rejeton de Kyuss est considéré comme un mort-vivant de 6 DV en ce qui concerne les tentatives de renvoi, de destruction, d'intimidation, de contrôle et d'augmentation du moral.

Transformation curative (Ext). N'impose quel effet de *délivrance des malédictions*, de *guérison des maladies* ou une version plus puissante de ces effets transforme un rejeton de Kyuss en un zombi ordinaire.

REJETON LUNAIRE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 15d10+108 (190 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 45 m (médiocre)

CA : 25 (-1 taille, +3 Dex, +13 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 22

Attaques : 2 tentacules (+18 corps à corps), 6 bras (+13 corps à corps)

Dégâts : tentacule 2d6+4/19-20, bras 1d6+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/3 m (9 m avec les tentacules)

Attaques spéciales : étreinte, morsure (2d8+6), pouvoirs magiques

Particularités : réduction des dégâts (10/+1), sens surdéveloppés, vision aveugle (30 m)

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +16, Vol +12

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 24, Int 21, Sag 21, Cha 11

Compétences : Concentration +16, Connaissances (histoire) +10, Connaissances (mystères) +10, Détection +19, Discrétion +15, Perception auditive +15

Dons : Combat en aveugle, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : collines et montagnes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 19-27 DV (taille TG), 28-60 DV (taille Gig)

Les rejetons lunaires sont des monstruosité venues d'un autre monde, qui, d'après la rumeur, arriveraient sur terre en volant depuis la face cachée de la lune. Lorsque ces créatures atterrissent, elles choisissent le sommet de montagnes, de hautes collines ou d'autres endroits isolés et désolés, qu'elles ne quittent plus par la suite.

La morphologie d'un rejeton lunaire est une combinaison du corps d'un immense céphalopode et des ailes d'une chauve-souris. Il possède six petits tentacules-bras dont il se sert pour frapper ses



adversaires en combat rapproché et deux grands tentacules qu'il peut utiliser de plus loin grâce à l'allonge naturelle importante qu'ils lui confèrent. Il possède de plus un bec, situé entre les racines des tentacules.

Les rejetons lunaires ne parlent pas, mais ils peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle autre créature connaissant au moins un langage dans un rayon de 30 mètres.

COMBAT

La stratégie préférée des rejetons lunaires consiste à survoler leurs cibles à une grande altitude et à les frapper à distance grâce à leurs pouvoirs magiques. Au corps à corps, ils peuvent saisir et broyer leurs adversaires avec leurs tentacules, ou les amener à proximité de leur bec baveux, ou encore demander aux éléments qu'ils les électrocutent.

Morsure (Ext). Avec chaque jet de lutte réussi, un rejeton lunaire mord automatiquement l'adversaire qu'il agrippe et lui inflige 2d8+6 points de dégâts tranchants.

Étreinte (Ext). Si un rejeton lunaire réussit une attaque de tentacule contre une créature de la même catégorie de taille ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +23). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de morsure dans le même round. Le rejeton lunaire a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement son tentacule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de tentacule et de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. Appel de la foudre, contrôle des vents, contrôle du climat, domination d'animal, extinction des feux, morsure magique aggravée, protection contre les énergies destructives et résistance aux énergies destructives 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 9, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Sens surdéveloppés (Ext). Le rejeton lunaire voit quatre fois mieux qu'un humain dans des conditions d'éclairage faible et deux fois mieux avec un éclairage normal. Il bénéficie aussi de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 30 mètres.

Vision aveugle (Ext). Un rejeton lunaire peut percevoir son environnement sans utiliser la vue, mais uniquement grâce à l'ouïe et l'odorat, et aussi la perception des vibrations et d'autres variations subtiles dans l'atmosphère. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 30 mètres. Le rejeton lunaire n'a pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

Dégâts : aiguilles 1d12+1, griffes 1d4+1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Particularités : plante

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 10, Con 13, Int 6, Sag 15, Cha 5

Compétences : Discrétion +0*

Milieu naturel/climat : forêts

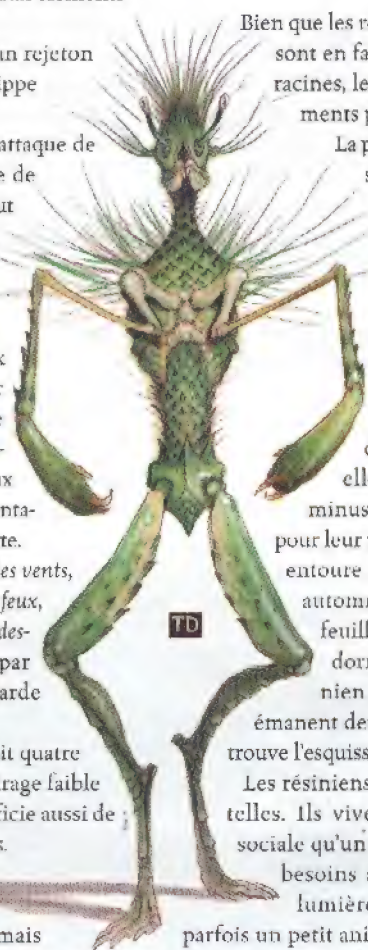
Organisation sociale : solitaire ou bosquet (5-50)

Facteur de puissance : 2

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-9 DV (taille M)



Bien que les résiniens semblent vaguement humanoïdes, ce sont en fait des plantes mobiles. Puisqu'ils n'ont pas de racines, les résiniens doivent absorber l'eau et les nutriments par un orifice qui ressemble à une bouche.

La plupart du temps, les mouvements des résiniens sont lents et solennels. Cependant, lorsqu'ils sont en danger, ces créatures sont capables d'être aussi rapides et agiles qu'un humain.

Les résiniens sont bipèdes, verts et glabres. Leur corps est couvert d'un pelage fin et raide, en fait constitué d'épines fines comme des aiguilles. Selon des critères humains, leur corps est extrêmement mince, voire émacié. Ils possèdent au bout des bras des mains griffues peu engageantes, et qui sont elles aussi constituées d'épines. La couleur des minuscules feuilles qui couvrent leur corps change pour leur permettre de se fondre dans le feuillage qui les entoure : vert au printemps et en été, rouge et or en automne et brun en hiver. Les résiniens sont à feuilles caduques. Ils perdent leur feuillage et s'endorment pendant toute la saison froide. Un résinien endormi ressemble à un arbre duquel émanent deux branches maigres et au sommet duquel on trouve l'esquisse d'un visage dans l'écorce.

Les résiniens n'ont aucune culture ou société en tant que telles. Ils vivent dans la forêt sans plus d'organisation sociale qu'un arbre ou un arbuste ne peut en avoir. Leurs besoins alimentaires se réduisent à absorber de la lumière, et manger un peu de terre, de l'humus et parfois un petit animal sylvain mort. Ils se reproduisent grâce à des graines, que chaque résinien produit en automne. La cosse de ces graines est brune et couverte d'épines piquantes. Comme elles tombent aux pieds de la plante mère, des bosquets de résiniens apparaissent souvent à l'endroit même où un adulte choisit de passer l'hiver.

La seule chose qui éveille les résiniens sont les elfes, qu'ils haïssent avec passion. Les résiniens perçoivent la présence d'un elfe jusqu'à 450 mètres de distance, et lorsque cela arrive ils se déplacent toujours vers leur cible pour l'attaquer. Ils sont cependant assez intelligents et rusés pour ne pas aller à une mort certaine et n'engagent pas le combat si les chances sont contre eux. Lorsqu'un résinien est en infériorité numérique, il peut choisir de suivre discrètement l'elfe jusqu'à ce que suffisamment de ses congénères l'aient repéré et rejoint pour tourner la situation à leur avantage.

Les résiniens parlent le sylvestre.

RÉSINIEN

Plante de taille M

Dés de vie : 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 14 (+4 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaques : aiguilles (+2 distance) ; ou 2 griffes (+3 corps à corps)

COMBAT

Les résiniens ne sont pas des combattants formidables au corps à corps. Les petites aiguilles qui recouvrent leur corps sont aussi leurs armes préférées. Un résinien peut chaque round projeter un essaim d'aiguilles (facteur de portée 6 mètres, portée maximale 60 mètres). Le nombre exact d'aiguilles dans un essaim importe peu : soit elles frappent toutes et infligent 1d12 point de dégâts, soit elles ratent toutes. S'ils doivent se battre au corps à corps, les résiniens utilisent alors leurs griffes.

Même lorsqu'ils sont en groupe, les résiniens attaquent individuellement, sans aucune stratégie commune. Ils sont chacun assez malin pour déterminer quel cible serait la plus intéressante, mais ils se fichent de savoir ce que le reste de leurs semblables peut faire pendant le combat.

Plante. Un résinien est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

Compétences. * La coloration et les aiguilles d'un résinien lui fournissent un excellent camouflage dans une forêt. Dans ce milieu, il bénéficie d'un bonus racial de +16 aux jets de Discrétion s'il est immobile et de +8 seulement s'il se déplace à la moitié de sa vitesse ou moins.

ROCHE ÉPINEUSE

Élémentaire (Terre) de taille M

Dés de vie : 3d8+12 (25 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 18 (+8 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 18

Attaques : 2 coups (+6 corps à corps)

Dégâts : coup 1d8+4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Particularités : élémentaire

Jets de sauvegarde : Réf +1,

Vig +7, Vol +1

Caractéristiques : For 18, Dex 8,

Con 19, Int 4, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +4,

Perception auditive +6

Dons : Attaque en puissance

Milieu naturel/climat :

terre ferme, souterrains

Organisation sociale :

solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance :

2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 4-9 DV

(taille G)

Les roches épineuses sont des créatures cousines des élémentaires de Terre. Elles sont souvent convoquées et liées par des lanceurs de sorts nains pour les

servir en tant que gardes ou comme auxiliaires lors du percement de tunnels. Elles sont lentes mais travaillent et combattent sans jamais se fatiguer.

L'apparence des roches épineuses évoque une colonne de pierre grossièrement sculptée et parsemée de protubérances rocheuses dangereusement tranchantes. Elles possèdent au moins quatre bras couverts de cristaux.

Les roches épineuses semblent apprécier les nains, qu'elles servent habituellement sans réticence. Certains sages ont émis l'hypothèse que ces élémentaires perçoivent les nains comme des frères spirituels – durs à la tâche, robustes et fiers.

Les roches épineuses parlent le terreux et le nain.

COMBAT

Les roches épineuses ne sont pas assez agiles pour utiliser plus de deux bras à la fois lorsqu'elles se battent, quel que soit le nombre de membres qu'elles possèdent effectivement. Elles préfèrent foncer résolument au combat, frappant tous les ennemis arrivant à leur portée.

Élémentaire. Une roche épineuse est immunisée contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une roche épineuse possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

ROSSOLIS ROUGE

Plante de taille TG

Dés de vie : 15d8+75 (142 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 11 (-2 taille, -1 Dex, +4 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 11

Attaques : 4 coups (+18 corps à corps)

Dégâts : coup 2d6+9 et acide

Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m

Attaques spéciales : acide adhésif, étreinte

Particularités : immunités, perception végétale, plante

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +14, Vol +6

Caractéristiques : For 29, Dex 8, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 8

Milieu naturel/climat : forêts chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16-28 DV (taille TG), 29-45 DV (taille Gig)

Les rossolis rouges sont des plantes migratoires agressives et prédatrices qui infestent les forêts, errant à la recherche de proies. Contrairement à beaucoup d'autres plantes carnivores, les rossolis

rouges voyagent beaucoup et ils restent rarement au même endroit très longtemps. Bien qu'on les trouve principalement dans les forêts côtières et les jungles chaudes, les rossolis rouges peuvent aussi se rencontrer dans des régions forestières plus tempérées et moins humides.

Un rossolis rouge mesure presque 6 mètres de haut et 3 mètres de diamètre. Son corps ressemble à un large talus couvert de haillons tressés comme des cordes dont la teinte varie entre le vert, le rouge et le brun. Ces « haillons » sont en fait des vrilles solides imprégnées d'une substance à l'odeur capiteuse, et qui donne à la créature une apparence humide et soyeuse. Sous la masse des vrilles, un rossolis rouge a un unique tronc qui mesure à peu près 3,60 mètres de haut et 1,50 mètre de diamètre. Ce tronc est soutenu par deux racines qui lui servent de jambes.

Un rossolis rouge entame la digestion de ses proies pendant le combat, en étalant sur ses adversaires l'acide adhésif qui le recouvre intégralement. Une fois son ennemi mort, le rossolis rouge utilise ses tentacules pour amener son cadavre à l'intérieur de sa propre masse corporelle, où il continue sa digestion.

COMBAT

Les rossolis rouges sont des chasseurs agressifs. Ils attaquent à l'aide de leurs tentacules, les enroulant fermement autour de leurs proies pour éviter qu'elles ne s'échappent et commencent leur digestion en les enveloppant d'acide. Les rossolis rouges voyagent souvent en groupe et s'organisent pour chasser ensemble. Ces plantes carnivores fuient lorsque la moitié d'entre elles ont été tuées.

Acide adhésif (Ext). Un rossolis rouge est recouvert d'une épaisse substance gluante et corrosive. Toute créature ou tout objet entrant en contact physique avec le monstre est aspergé de cet acide adhésif, qui lui inflige 1d6 points de dégâts d'acide chaque round jusqu'à ce qu'il soit retiré. Ainsi, tout attaque réussie contre le rossolis rouge ou de sa part contre un adversaire inflige automatiquement des dégâts supplémentaires à cette créature ou à l'arme, selon les cas. L'acide adhésif reste sur la créature ou l'objet pendant 1d4+1 rounds. Il ne peut être simplement retiré en le grattant, mais on peut le laver par une action complexe nécessitant au moins 4 litres d'eau.

Étreinte (Ext). Si un rossolis rouge réussit une attaque de coup contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +28). S'il réussit à assurer sa prise, le rossolis rouge a ensuite le choix entre poursuivre la lutte

normalement, ou utiliser seulement sa vrille pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Immunités (Ext). Un rossolis rouge est immunisé contre l'acide et le feu.

Perception végétale (Ext).

Un rossolis rouge peut automatiquement percevoir l'emplacement de tout objet ou créature en contact avec un végétal dans un rayon de 18 mètres, même si lui-même n'est pas en contact précisément avec le même végétal.

Plante. Un

rossolis rouge

est immunisé

contre le poison, le

sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et les effets mentaux. Il possède également la vision nocturne.

RUKARAZILL

Extérieur (Mal, Terre) de taille G

Dés de vie : 12d8+48 (102 pv)

Initiative : 18

Vitesse de déplacement : 21 m, escalade 15 m

CA : 23 (-1 taille, +8 Dex, +3 naturelle, +3 malfaisance), contact 20, pris au dépourvu 12

Attaques : 3 tentacules (+19 corps à corps), morsure (+4 corps à corps) ; ou crachat de vase (+19 distance)

Dégâts : tentacule 1d6-2, morsure 1d6-2 et 2d4 d'acide

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : crachat de vase, pouvoirs magiques, thal-
lophyte

Particularités : esquive totale, Extérieur, rapidité malfaisante, réduction des dégâts (20/+2), RM 23

Jets de sauvegarde : Réf +16, Vig +12, Vol +11

Caractéristiques : For 6, Dex 27, Con 19, Int 18, Sag 17, Cha 18

Compétences : Acrobaties +23, Bluff +19, Concentration +14, Connaissance des sorts +12, Connaissances (religion) +12, Contrefaçon +9, Déguisement +19, Détection +8, Diplomatie +8, Discrétion +14, Équilibre +22, Escalade +6, Évasion +16, Fouille +9, Intimidation +19, Psychologie +18, Saut +0

Dons : Botte secrète (tentacule), Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation sociale : solitaire, paire ou cellule (3-12)

Facteur de puissance : 14

Trésor : normal (x2)

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13-24 DV (taille G), 25-36 DV (taille TG)

Les rukarazylls sont les maîtres de la tromperie et de l'artifice. Lorsqu'ils sont convoqués sur le plan Matériel (généralement depuis le plan élémentaire de la Terre), ils prennent un malin plaisir à se faire passer pour des hommes ou des femmes charismatiques. Sous ce déguisement, ils essaient alors de convaincre les habitants de la région à fonder des sectes dévouées à des divinités mineures et en apparence bienveillantes, mais qui sont des simulacres créés pour l'occasion. Lorsque ce culte est installé, ils en pervertissent progressivement les fidèles pour les tourner vers l'adoration d'un dieu maléfique. Lorsqu'ils n'ont pas le temps ou les moyens de fonder une secte, les rukarazylls se contentent de ruses de moindre envergure, mais tout aussi cruelles, comme vendre des objets maudits, qu'ils présentent comme des objets magiques bénéfiques, ou se faire passer pour des prêtres et contaminer les personnes qu'ils prétendent soigner.

La véritable apparence des rukarazylls est abominable. Leur corps est une masse grouillante de pourriture verdâtre, parsemée d'yeux et d'orifices béants d'où s'écoule un liquide noirâtre nauséabond. Ils possèdent six tentacules couverts de crochets placés aléatoirement sur le corps. Trois de ces tentacules leur servent de jambes, et les trois autres de mains. Du haut du corps est issu un tentacule plus long et plus flexible sur lequel se trouve la tête du monstre, qui ressemble à un crâne de bœuf orné de cornes. Leur bouche sans lèvres est couverte de nombreux crocs, et elle exhale un acide bouillonnant qui déborde sans cesse. Leurs orbites sont remplies de filaments de pourriture, qui poussent aussi en d'autres points du corps. Leur voix naturelle est grasse et épaisse, comme si leur gorge était partiellement bouchée par de la boue, mais ils peuvent travestir leur voix aussi facilement qu'ils peuvent changer de forme.

COMBAT

Les rukarazylls sont physiquement faibles, mais ils compensent cette faiblesse par la vitesse et la précision que leur fournit l'énergie maléfique qui les anime. Ils apprécient tellement le combat au corps à corps qu'ils délaissent parfois leurs pouvoirs magiques si une occasion se présente pour se battre au contact.

Les batailles contre un rukarazyll sont sources de désorientation et de terreur. Par une action d'attaque à outrance, le monstre peut frapper de ses trois tentacules et mordre de sa gueule pleine d'acide. Il profite pleinement de ses dons, utilisant au mieux l'Expertise du combat et tentant des désarmements et des crocs-en-jambe lorsqu'il pense que le moment est propice. Il utilise aussi sa compétence d'Acrobaties pour éviter de provoquer des attaques d'opportunité en se déplaçant sur le champ de bataille.

Crachat de vase (Sur). Une fois toutes les 10 minutes, un rukarazyll peut cracher une vase grise de taille M (voir le *Manuel des Monstres*) depuis sa gueule comme une arme à impact dont le facteur de portée est de 3 mètres. Si elle frappe un adversaire, la

vase grise peut aussitôt tenter d'utiliser son pouvoir d'étreinte ainsi que celui de constriction si elle réussit à assurer sa prise. Si l'attaque initiale échoue, la distance et la direction de l'impact sont déterminées normalement. La vase grise se déplace alors pour attaquer lors du round suivant. Les vases grisés créés de cette manière ne survivent que pendant 2d4 rounds. Au terme de cette période, elles se dissolvent en un tas de fange grise inerte.

Pouvoirs magiques. Alignement indétectable, collet, croissance végétale, détection de la magie, détection du Bien, enchevêtrement, flou, grâce féline, image miroir, modification d'apparence, profanation, protection contre le Bien, télékinésie, téléportation sans erreur (lui-même et 25 kg d'objets uniquement) et ténèbres à volonté ; métamorphose, sanctification maléfique et ténèbres maudites 3 fois par jour ; contagion, empire végétal, guérison suprême et mur d'épines 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 12, jets de sauvegarde DD 14 + niveau de sort.

Thallophyte (Sur). Toute créature vivante frappée par une attaque de corps à corps d'un rukarazyll doit faire un jet de Vigueur (DD 20). Si ce jet échoue, la créature est atteinte par les thallophytes qui pullulent sur le corps du monstre. Le temps nécessaire à la moisissure pour se répandre sur son nouvel hôte dépend de la taille de la victime : 1 round pour une créature de taille P ou plus

petite, 1d4 rounds ou une créature de taille M et chaque catégorie de taille au-dessus de M ajoute 1d4 rounds supplémentaires. Pendant la période d'extension, la victime peut se débarrasser des thallophytes grâce à un sort de guérison des maladies ou en subissant 10 points de dégâts de feu ou de froid.

Une fois que le thallophyte est complètement installé, les filaments de fibres blanchâtres commencent à grouiller et à se tordre dans le corps de leur hôte, résistant à chacune des actions que ce dernier pourrait entreprendre. Cela se traduit par un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de compétences associées à la Dextérité et aux jets de Réflexes. De plus, le thallophyte continue à grandir – bien que plus lentement – à l'intérieur de son hôte, lui infligeant une diminution permanente de 1 point de

Charisme par jour. Un hôte dont le Charisme atteint 0 tombe inconscient et en une heure son corps est intégralement transformé en un tas immobile de thallophytes qui survivent pendant 3d6 semaines avant de mourir à leur tour. Toute créature entrant en contact avec un de ces corps transformés doit réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine d'être infecté de la même façon et avec le même temps de latence qui s'il avait été frappé par un rukarazyll. Un sort de guérison des maladies lancé sur un hôte après que le thallophyte installé détruit toute trace de ce dernier, mais ne rend pas les points de Charisme perdus.



DR

Esquive totale (Ext). Lorsqu'il est exposé à un effet qui permet habituellement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, un rukarazyll ne subit aucun dégâts s'il réussit son jet de sauvegarde.

Extérieur. Un rukarazyll possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

Rapidité malfaisante (Sur). Un rukarazyll est imprégné d'une énergie malfaisante qui lui procure une vitesse et des réflexes surhumains. Cette énergie lui procure un bonus de malfaisance de +3 à la CA et lui permet de faire 10 sur ses jets d'Acrobaties, d'Équilibre et d'Évasion, quelles que soient les circonstances. Une fois par heure, un rukarazyll peut invoquer sa rapidité malfaisante pour obtenir une amélioration temporaire de sa rapidité, doublant ainsi sa vitesse de déplacement et l'ampleur du bonus de malfaisance à la CA pendant 1 minute. Après cela, l'énergie malfaisante est épuisée pendant une heure. Pendant cette période, le rukarazyll n'a aucun bonus de malfaisance à la CA et ne peut prendre pas faire 10 sur ses jets d'Acrobaties, d'Équilibre et d'Évasion en dehors des circonstances habituelles où on peut le faire.



RUKH DU CHAOS

Créature magique de taille C

Dés de vie : 33d10+297 (478 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 36 m (moyenne)

CA : 25 (-8 taille, +2 Dex, +21 naturelle), contact 4, pris au dépourvu 23

Attaques : 2 serres (+41 corps à corps), bec (+36 corps à corps) ; ou 2 ailes (+41 corps à corps)

Dégâts : serres 2d8+16, bec 4d6+8, aile 2d6+16

Espace occupé/allonge : 24 m x 12 m/4,50 m

Attaques spéciales : engloutissement, rayons prismatiques

Particularités : réduction des dégâts (20/+3), RM 33

Jets de sauvegarde : Réf +20, Vig +27, Vol +12

Caractéristiques : For 42, Dex 15, Con 28, Int 2, Sag 13, Cha 13 ;

Compétences : Détection +4, Sens de la nature +3

Dons : Attaque en vol, Capture (S)

Milieu naturel/climat : montagnes chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 22

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 34-99 DV (taille C)

Incroyablement grands, les rukhs du chaos sont d'immenses oiseaux prédateurs, connus pour emporter de grands animaux (comme du bétail, des chevaux ou même des éléphants). Le nid de ces énormes oiseaux est constitué d'arbres entiers. Ils préfèrent habiter haut dans les montagnes, loin des autres grandes créatures comme les rukhs, les dragons et même les autres rukhs du chaos. Cette tactique les assure que les réserves de nourriture dans la zone ne seront pas compromises trop sévèrement. Chaque rukh du chaos chasse dans un rayon de 15 km autour de son nid.

Les rukhs du chaos ressemblent à de grands aigles couverts de la tête à la queue d'un plumage brillant, miroitant des nuances de l'arc-en-ciel. La créature mesure 27 mètres du bec à la queue et son envergure peut atteindre 75 mètres.

COMBAT

Les rukhs du chaos préfèrent attaquer du ciel, utilisant leur attaque spéciale de rayons prismatiques pour aveugler leur proie avant de tenter de l'emporter. Les dégâts additionnels provoqués par l'effet des rayons rendent simplement la tentative de saisie plus facile.

Rayons prismatiques (Sur). Un rukh du chaos peut émettre, à volonté, un rayon de lumière colorée depuis ses yeux. L'effet est le même que celui du sort (niveau de lanceur de sorts 20 ; jets de sauvegarde DD 27), excepté que la portée est de 31,50 mètres et que seules les couleurs rouge, orange, jaune, vert bleu et indigo sont présentes (lancez un 1d6 au lieu d'1d8 sur la table des rayons prismatiques, indiquée dans le Manuel du Joueur).

Engloutissement (Ext). Un rukh du chaos peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et de taille 1G ou plus petit, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +65). Une fois avalé, cet adversaire subit 2d8+12 points de dégâts contondants et 1d8 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac du rukh du chaos. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans le bec du rukh du chaos, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du rukh du chaos se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un rukh du chaos peut contenir deux créatures de taille 1G, huit de taille G, trente-deux de taille M ou cent vingt-huit de taille P ou moins.

Dons. Une créature qui est jetée par le rukh du chaos après avoir été saisie se déplace de 30 mètres et subit 10d6 points de dégâts. Si le rukh du chaos vole, la créature subit ces dégâts ou les dégâts de chute appropriés, en ne prenant en compte que le plus important des deux.

Vermine de taille M

Dés de vie : 13d8+39 (97 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m, nage 6 m

CA : 12 (+2 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 12

Attaques : 2 tentacules (+13 corps à corps)

Dégâts : tentacule 1d8+4 et hémorragie

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte, hémorragie, saignée

Particularités : immunités, vermine, vision à 360°

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 11, Con 16, Int -, Sag 13, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +8, Discrétion +3, Fouille +4, Natation +12, Perception auditive +5

Milieu naturel/climat : marais, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 14-26 DV (taille M), 27-39 DV (taille G)

Le saigneur noir est une vermine taradée par une soif inextinguible qui peut, en quelques instants, vider une créature de tout son sang. Elle vit d'ordinaire dans les marais ou les souterrains humides.

La créature a l'apparence d'un humanoïde massif d'environ 1,80 mètres de haut et couvert de centaines de sangsues noires en train de se tortiller.

Bien que la créature ait une tête, elle ne possède pas de traits. Son corps est brillant, comme s'il était recouvert d'une fine couche d'humour claire, et son ventre est incroyablement proéminent.

COMBAT

Les saigneurs noirs sont incapables d'évaluer la résistance de leurs proies : ils se précipitent donc au combat sans manifester la moindre crainte et ce, quelles que soient les aptitudes de leurs adversaires. Ils essaient d'ordinaire d'emprisonner leur proie dans leurs tentacules, espérant ainsi pouvoir boire son sang grâce aux centaines de sangsues qui leur tiennent lieu de peau.

Saignée (Ext). Un saigneur noir peut, en réussissant un jet de lutte, boire le sang d'une victime qu'il agrippe. Ce mode d'attaque inflige une diminution permanente de 2d4 points de Constitution à cette dernière.

Étreinte (Ext). Si un saigneur noir réussit une attaque de tentacule contre une créature de même catégorie de taille que lui ou plus petite, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une

lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +13). S'il réussit à assurer sa prise, il peut utiliser son pouvoir de saignée au cours du même round. Le saigneur noir a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement un de ses tentacules pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige les dégâts dus à ses tentacules et ceux liés à son pouvoir de saignée chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Hémorragie (Ext). La blessure provoquée par les tentacules d'un saigneur noir provoque une hémorragie qui fait perdre trois points de vie supplémentaires à la créature touchée au cours de chacun des rounds suivants. Plusieurs blessures identiques provoquent des hémorragies similaires (deux blessures font perdre six points de vie par round, et ainsi de suite). Il n'est possible de refermer la plaie qu'en réussissant un jet de Premiers secours (DD 10) ou en utilisant un sort de type *soin* ou un autre sort de guérison (*guérison suprême*, *cercle de guérison*...).

Vision à 360° (Ext). Un saigneur noir peut voir dans toutes les directions en même temps. Ce pouvoir le fait bénéficier d'un bonus racial de +4 à ses jets de Détection et de Fouille et l'empêche de pouvoir être pris en tenaille.

Immunités. Comme le saigneur noir est couvert de sangsues, il est en partie protégé contre les armes contondantes qui ne lui infligent que des demi-dégâts. En outre, il est immunisé contre les dégâts temporaires, les dégâts excessifs et l'absorption d'énergie, ainsi que l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques.

Vermine. Les saigneurs noirs sont immunisés contre les attaques mentales (charmes, coercition, fantasmes, mirages et sorts affectant le moral) et bénéficient de la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.



SALAMANDRE DU GIVRE

Créature magique (froid) de taille M

Dés de vie : 12d10+12 (78 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m

CA : 17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaques : 4 griffes (+12 corps à corps), morsure (+10 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6/19-20, morsure 1d6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de froid

Particularités : créature du froid, réduction des dégâts (15/+1), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 11, Dex 15, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +13, Détection +3, Discrétion +14, Escalade +8, Perception auditive +3

Dons : Attaques multiples, Science du critique (griffes), Vigilance

intéressantes, comme des yetis ou des aventuriers, jusqu'à ce qu'une envie dévorante les saisisse.

COMBAT

En combat, une salamandre du givre se dresse sur ses deux pattes arrière et griffe avec ses quatre pattes supérieures, tout en tentant de mordre vicieusement. Elle peut également essayer de renverser un ennemi en arrière dans un point d'eau glacée en le chargeant.

Aura de froid (Ext). Un froid tellement intense émane d'une salamandre du givre que toutes les créatures à 6 mètres ou moins d'elle subissent 1d8 points de dégâts de froid chaque round (pas de jet de sauvegarde). Les effets magiques qui protègent du froid fonctionnent contre cette aura, mais pas les mesures normales (comme des fourrures ou une isolation).

Créature du froid (Ext). Une salamandre du givre est immunisée contre le froid, mais le feu lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

SCARABÉE ÉTHÉRÉ

Extérieur de taille TP

Dés de vie : 1d8 (4 pv)

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 3 m

CA : 14 (+2 taille, +2 Dex), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaques : morsure (+2 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d3-1

Espace occupé/allonge : 75 cm x 75 cm/0 m

Attaques spéciales : hémorragie

Particularités : déchirure planaire, explosion mortelle, extérieur

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +1

Milieu naturel/climat : régions froides, souterrains

Organisation sociale : solitaire ou paire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 13-18 DV (taille G), 19-24 DV (taille TG), 25-36 DV (taille Cig)

On peut rencontrer des salamandres du givre dans toutes les zones de froid extrême sur le plan Matériel. Elles préfèrent établir leur repaire dans des lieux comme des cavernes de glace, des glaciers, des lacs gelés, et d'autres endroits où la température grimpe rarement au-delà de la température de gel.

Le corps serpentin de couleur bleu glacé des salamandres du givre est doté de six pattes, d'une longue queue et d'une tête reptilienne. Leurs pattes griffues sont pourvues de serres qui font penser à des stalactites. Ces griffes sont non seulement des armes redoutables, mais elles permettent également à la créature d'escalader toute surface recouverte de glace, y compris un mur vertical.

Les salamandres du givre sont omnivores, mais elles préfèrent que leur nourriture soit gelée. Si elles ont beaucoup de nourriture, elles peuvent conserver au frais dans leur repaire pendant des années des proies particulièrement



DR

SCARABÉE
ÉTHÉRE

Caractéristiques : For 8, Dex 15, Con 10, Int 1, Sag 9, Cha 4
Compétences : Détection +0, Discrétion +11, Perception auditive +0
Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-5) ou essaim (6-11)
Facteur de puissance : 1
Trésor : aucun
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 2-3 DV (taille P)

Ces scarabées grouillants à l'allure inoffensive sont originaires du plan Éthéré. Inscrits au menu de nombreux prédateurs éthérés, ils ont dû apprendre à s'affranchir des frontières de leur plan. Ils apparaissent souvent sur le plan Matériel à proximité d'un édifice ou de quelque gros objet auprès duquel ils ont leur nid sur le plan Éthéré.

Un scarabée éthéré possède six pattes tentaculaires et une carapace chitineuse dure, veinée d'entrelacs colorés d'améthyste. Il a également deux paires de mandibules redoutables d'aspect, grâce auxquelles il s'ouvre un chemin à travers les plans.

COMBAT

D'un tempérament craintif, le scarabée éthéré tente presque toujours de fuir loin des ennemis. S'il est contraint de se battre, il mord avec ses mandibules. N'appréciant guère la forte gravité du plan Matériel, il se hâte de retourner dans son plan d'origine dès qu'il estime pouvoir le faire sans risque.

Hémorragie (Ext). Les blessures infligées par la morsure d'un scarabée éthéré saignent toujours abondamment. En termes de jeu, l'hémorragie inflige 1 point de dégâts supplémentaire par round consécutif. Les effets de plusieurs morsures s'additionnent — ainsi, deux morsures font perdre à la victime 2 points de dégâts supplémentaires par round à cause de l'hémorragie. Le saignement ne peut être stoppé que par un jet de Premiers secours (DD 10) ou par l'application d'un sort de soins ou autre sort curatif (*guérison suprême, cercle de guérison*, etc.).

Déchirure planaire (Sur). En déchirant la trame de la réalité avec ses mandibules, un scarabée éthéré peut ouvrir un portail à double sens entre son propre plan et un autre (généralement le plan Matériel). Ce trou entre les plans semble très petit, mais il peut laisser passer dans un sens ou dans l'autre des créatures de taille G ou inférieure. Il se referme au bout de 1d4+1 rounds.

Explosion mortelle (Ext). Un scarabée éthéré qui meurt sur le plan Matériel explose sans risque pour son entourage, mais en provoquant une déchirure planaire (voir plus haut) entre le plan Matériel et le plan Éthéré. Ce trou entre les plans reste ouvert pendant 1d4+1 rounds.

Extérieur. Un scarabée éthéré possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

SEIGNEUR MACABRE

Mort-vivant de taille G
Dés de vie : 30d12 (195 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 12 m
CA : 32 (-1 taille, +1 Dex, +16 naturelle, +6 armure [crevice])
 contact 10, pris au dépourvu 31
Attaques : fléau d'armes lourd (+16/+11/+6 corps à corps), fléau d'armes lourd (+16 corps à corps) ; ou 2 coups (+19 corps à corps)
Dégâts : fléau d'armes lourd 1d10+5/17-20 (attaque principale), fléau d'armes lourd 1d10+2/17-20 (attaque secondaire), coup 1d8+5
Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales : dissipation suprême, piétinement (2d4+7), rayonnement d'énergie négative
Particularités : mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +10, Vol +19

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 7
Compétences : Déplacement silencieux +20, Détection +25, Intimidation +22, Perception auditive +26

Dons : Ambidextrie, Arme de prédilection (fléau d'armes lourd), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Science de la charge à mains nues, Science du critique (fléau d'arme lourd), Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-7)
Facteur de puissance : 17
Trésor : aucun
Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 31-50 DV (taille G), 51-70 DV (taille TG), 71-90 DV (taille Gig)

Ces puissants morts-vivants conduisent souvent les armées de morts-vivants rassemblées par des nécromanciens, des lichs, des démons, des diables et tout autre être mauvais qui cherche à infliger la douleur et la destruction parmi les vivants. Les seigneurs macabres se moquent de savoir

qui ils servent. Ils ne cherchent qu'à répandre le plus largement possible la destruction.

Le seigneur macabre est une brute imposante de forme humanoïde. Il a une peau gris cireux et une tête chauve sans oreille. Ses lèvres et ses paupières semblent avoir été cousues avec du fil bleu. La créature porte une crevice et manie deux fléaux d'armes lourds vicieusement dotés de pointes.

Les seigneurs macabres parlent le commun ainsi que l'abyssal ou l'inferral.



COMBAT

Un seigneur macabre n'est pas très subtil dans la bataille mais quand il peut effectuer une attaque à outrance, il cherche à faire un croc-en-jambe à ses opposants. S'il subit un croc-en-jambe pendant sa propre tentative, il lâche ses fléaux et attaque avec ses poings protégés. Quand il est sévèrement touché, le seigneur macabre utilise son rayonnement d'énergie négative, concentré sur lui-même. Cela soigne à la fois le seigneur macabre mais aussi tous ses compagnons morts-vivants présent dans la zone en même temps que cela atteint ses opposants.

Dissipation suprême (Mag). Un seigneur macabre peut produire un effet de *dissipation suprême* à volonté. Niveau de lanceur de sorts 20.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un seigneur macabre peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d4+7 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 30) pour réduire les dégâts de moitié.

Rayonnement d'énergie négative (Sur). Un seigneur macabre peut créer un rayonnement d'énergie négative silencieux à une distance de 30 mètres. Ce rayonnement a un rayon de 6 mètres et inflige 1d8+10 points de dégâts d'énergie négative à chaque créature vivante dans la zone d'effet (jet de Vigueur DD 23 pour 1/2 dégâts). Puisque le mort-vivant est animé par de l'énergie négative, cet effet soigne le seigneur macabre et n'importe quel autre mort-vivant dans la zone d'effet, d'autant de points de dégâts qu'il aurait dû subir. Une fois que la créature a utilisé son rayonnement d'énergie négative, elle doit attendre 1d4 rounds pour l'utiliser de nouveau.

Mort-vivant. Un seigneur macabre est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un seigneur macabre ne peut être rappelé à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètre.

SÉLÉNOFAUVE

Aberration de taille TG

Dés de vie : 18d8+90 (171 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 3 m

CA : 17 (-2 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaques : 10 tentacules (+21 corps à corps)

Dégâts : tentacule 4d6+10

Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, constriction (3d10+5), étreinte, morsure (4d8+10), pouvoirs magiques

Particularités : RM 22, vision à 360°, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +12

Caractéristiques : For 30, Dex 15, Con 21, Int 8, Sag 9, Cha 18

Compétences : Détection +18, Escalade +26, Fouille +3, Perception auditive +20

Dons : Attaque en puissance, Attaque réflexes, Volonté de fer

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 16

Trésor : 1/10° de pièces ; 50 % de biens précieux ; 50 % d'objets magiques plus une pierre de lune

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 19-27 DV (taille TG), 28-36 DV (taille Gig)

Le sélénofauve est un adversaire redoutable, opiniâtre et totalement effroyable. Le simple fait d'en voir un suffit à faire fuir les aventuriers les plus aguerris ; en affronter un constitue un défi que seuls les héros les plus puissants peuvent relever. Malheureusement, du fait des liens existant entre cette créature et certains objets magiques, des aventuriers se retrouvent involontairement (et souvent pour la dernière fois) aux prises avec une sélénofauve.

Comme les sélénofauves ne sortent que la nuit et sont d'ordinaire invisibles, les rares descriptions que l'on possède de la créature sont floues. En fait, le corps du sélénofauve prend l'apparence d'une masse vaguement cylindrique de chairs molles mesurant d'ordinaire entre 6 et 9 mètres de haut. Mais cette taille peut varier : un même sélénofauve peut en changer en même temps qu'il change de forme. La créature n'a pas de tête bien distincte, pas plus qu'elle n'a de devant, de derrière, de haut ou de bas – elle est également à l'aise quelle que soit la direction dans laquelle elle est tournée. Son tronc présente à chaque extrémité une couronne composée de (1 + 1/2 DV de la créature arrondi à l'entier inférieur) tentacules. Les sélénofauves évolués ont plus de tentacules et dont plus d'attaques que le spécimen décrit qui a 18 DV. Ces tentacules sont hérissés de piquants et de crochets qui permettent à la créature d'attraper des objets, de s'emparer de proies ou de se déplacer. Pour se mouvoir, le sélénofauve enroule ses tentacules autour d'objets fixes, puis se tire en avant. Son corps est recouvert d'une substance huileuse noirâtre. Quatre couronnes, constituées chacune de huit pédoncules flexibles et rétractables de 30 cm de long qui supportent des globes oculaires, sont présentes au-dessus et en dessous des couronnes de tentacules de la créature.



Malgré sa taille immense, un sélénofauve peut comprimer son corps mon de façon à passer par une ouverture de 1,50 mètre par 1,50 mètre. Où qu'il passe, un sélénofauve laisse derrière lui une trace d'une humeur luisante très révélatrice. La plupart du temps, les sélénofauves sont invisibles, mais l'épouvantable odeur qu'ils dégagent et les bruits qu'ils émettent de façon quasi permanente permettent aux créatures observatrices de déceler leur présence.

COMBAT

Le sélénofauve se sert de son pouvoir d'invisibilité suprême pour rester hors de vue, même en situation de combat. Lorsqu'il affronte un adversaire, un sélénofauve préfère frapper, étreindre et se servir de son pouvoir de constriction. Il peut utiliser jusqu'à sept tentacules simultanément contre un même adversaire.

Aura de terreur (Sur). Il émane des sélénofauves une aura de terreur ayant une zone d'effet de 18 mètres et dont la créature est le centre. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet de ce pouvoir doit réussir un jet de Volonté (DD 23) pour ne pas être paralysée pendant 2d6 rounds. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque fois qu'une créature susceptible d'être affectée par ce pouvoir s'approche suffisamment près du sélénofauve.

Constriction (Ext). Un sélénofauve peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses tentacules, ce qui inflige 3d10+5 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un sélénofauve réussit une attaque de tentacule contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il lui inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +31). S'il réussit à assurer sa prise, il utilise automatiquement son pouvoir de constriction et peut tenter de mordre son adversaire au cours du même round. Le sélénofauve peut ensuite choisir de poursuivre la lutte normalement ou d'utiliser seulement un tentacule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, le sélénofauve inflige les dégâts liés à ses attaques de tentacule et à son pouvoir de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte et peut tenter de mordre son adversaire.

Morsure (Ext). Un sélénofauve peut, en réussissant un jet de lutte, tenter de mordre la victime qu'il agrippe dans ses tentacules (corps à corps +21) et lui infliger 4d8+5 points de dégâts tranchants s'il réussit son attaque. Un sélénofauve ne peut utiliser ce mode d'attaque contre une créature qu'il n'agrippe pas.

Pouvoirs magiques. Dissipation de la magie, éclair, invisibilité suprême et nappe de brouillard à volonté ; houle de feu, brume mortelle, convocation de monstres VI désintégration, éclair multiple, image miroir, tempête de grêle et tentacules noirs d'Évard 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 18, jet de sauvegarde DD 14 + niveau de sort.

Vision à 360° (Ext). Les sélénofauves peuvent voir dans toutes les directions en même temps. Ce pouvoir le fait bénéficier d'un bonus racial de +4 à ses jets de Détection et de Fouille et l'empêche de pouvoir être pris en tenaille.

PIERRES DE LUNE

D'une façon générale, les sélénofauves ne souhaitent avoir aucune espèce de commerce avec le monde. Ils se contentent de se terrer dans leur repaire lointain, rêvant de leur terre natale (où qu'elle puisse bien se trouver) et s'aventurent de temps à autre à l'extérieur pour se nourrir. Mais chaque sélénofauve est lié de façon inséparable à un objet appelé une pierre de lune – une pierre précieuse rare et insolite qui ressemble à une perle. Certains objets magiques et pièces de joaillerie hors de prix sont parfois décorés de pierres de lune.

Une fois aux mains d'une créature, une pierre de lune parvient lentement mais insidieusement à pénétrer la personnalité de son propriétaire. Après 1d6+3 semaines, son propriétaire doit réussir un jet de Volonté (DD 30) pour ne pas s'attacher à tel point à l'objet dans lequel est enchâssée la pierre qu'il refusera à tout prix de l'abandonner, et ce quelles que soient les circonstances.

Durant une campagne, cette monomanie peut passer inaperçue pendant très longtemps et le propriétaire de l'objet peut très bien ne pas être parfaitement conscient de son obsession jusqu'à ce qu'une situation dans laquelle il doit se séparer de l'objet en question ne se fasse jour.

À un moment ou à un autre toutefois, le sélénofauve lié à cette pierre de lune se réveille, quitte son repaire et commence à se mettre en traque de la pierre précieuse. Son seul but est de récupérer la pierre, de tuer son propriétaire actuel, puis de rejoindre de nouveau son repaire. Curieusement, la créature semble ne se soucier que peu de la pierre de lune en elle-même : tout ce qu'elle souhaite, c'est que personne d'autre qu'elle ne puisse la posséder. Et de fait, il est fort probable qu'après l'avoir retrouvée, le sélénofauve abandonnera la pierre de lune quelque part sur le chemin de son repaire. Et la pierre pourra rester ainsi, au su et au vu de chacun, pendant des années avant qu'un nouvel aventurier malchanceux ne la découvre à son tour et que l'horrible cycle ne recommence.



SÉPULKARCANE

Créature magique de taille G

Dés de vie : 16d10+48 (136 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m, escalade 6 m

CA : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaques : morsure (+24 corps à corps), 2 griffes (+17 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d8+8, griffes 1d6+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : capture d'objet, morsure disjonctive, morsure magique,

toile de force

Particularités : détection de la magie, réduction des dégâts (40/+4),

RM 35, saut vif, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +13, Vol +5

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 21

Compétences : Détection +21, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +11, Saur +19

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement

Milieu naturel/climat : forêts et montagnes, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou nids (10-40)

Facteur de puissance : 12

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 17-30 DV (taille G), 31-45 DV (taille TG)

Les sépulcarcane se nourrissent des énergies de la magie profane qui imprègne les objets magiques et les lanceurs de sorts, en les vidant de toute magie.

Les sépulcarcane sont des créatures bizarres de forme arachnide et à l'abdomen allongé. Leurs pattes sont fines et mesurent 3 mètres de long, leur corps doré est aplati et couvert de plaques de chitine velues. Leurs longs crocs perçants forment une gueule impressionnante, d'où un flot de salive luisante s'écoule sans cesse.

COMBAT

Un sépulcarcane ressent la présence des objets magiques et attaque toute créature qui en porte un. Il commence habituellement par essayer d'immobiliser sa proie dans sa toile, puis s'avance pour se nourrir, en choisissant d'abord l'objet à la magie la plus forte. Les adversaires qui évitent sa toile sont mordus et grillés. S'il est en position d'infériorité numérique, un sépulcarcane se déplace rapidement, et essaye de capturer un objet magique tenu en évidence, puis tente de fuir jusqu'à son repaire pour se nourrir tranquillement.

Capture d'objet (Ext). Un sépulcarcane peut prendre un objet magique tenu en évidence des mains d'un adversaire avec une tentative réussie de désarmement, que cet objet soit effectivement une arme ou pas. Il ne peut enlever une armure ou d'autres objets qui sont attachés en plusieurs emplacements, mais il peut tirer avec assez de force pour arracher une simple courroie ou une autre attache, comme par exemple celle qui tient une baguette sur une ceinture.

Morsure disjonctive (Sur). Un objet magique mordu par un sépulcarcane (Voir Attaquer un objet dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*) doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) sous peine d'être instantanément réduit à un objet ordinaire, non magique.

Un sépulcarcane se nourrissant d'un artefact à 33% de chances de détruire la magie de cet objet. S'il réussit à se nourrir d'un artefact, il doit aussitôt faire un jet de Vigueur (DD 25) et s'il échoue, il meurt instantanément à cause de l'ingestion d'une quantité excessive d'énergie magique.

Un lanceur de sorts ou une créature possédant des pouvoirs surnaturels ou magiques qui est mordue par un sépulcarcane doit réussir un jet de Vigueur (DD 23) ou perdre la faculté de lancer des sorts et d'utiliser ses pouvoirs magiques ou surnaturels pendant 1d2 rounds.

Morsure magique (Ext). Les crocs d'un sépulcarcane sont considérés comme des armes magiques +4.

Toile de force (Sur). Un sépulcarcane peut projeter des filaments constitués d'une force magique invisible et adhérente sur une créature de taille M ou plus petite et distante de 6 mètres ou moins. Un jet de Réflexes (DD 23) réussi permet à la cible d'éviter les toiles. En cas d'échec, la créature est prise et enchevêtrée (malus de -2 sur les jets d'attaque et -4 sur la valeur de Dextérité). Une toile de force est immunisée aux dégâts de toutes sortes infligés par la majorité des sorts, y compris dissipation de la magie. Cependant, désintégration détruit immédiatement une toile de force, qui est aussi vulnérable aux effets d'une sphère d'annihilation ou un sceptre d'oblitération. Comme les effets de force s'étendent au plan Éthéré, ce pouvoir peut affecter les créatures éthérées. Une toile de force se dissout après 1d4 heures.

Détection de la magie (Sur). Un sépulcarcane peut voir les auras magiques présentes dans son champ de vision jusqu'à une portée de 36 mètres. Il perçoit immédiatement l'intensité de l'aura de chaque objet magique et chaque effet magique qu'il détecte.

Saut vif (Ext). Un sépulcarcane peut faire un saut sans élan par une action libre.

Compétences. Un sépulcarcane bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les jets de Discrétion, un bonus racial de +6 sur les jets de Saut et un bonus racial de +12 sur les jets de Détection.



SIBYLLE ÉLÉMENTAIRE

Les sibylles sont d'étranges entités faites d'énergie élémentaire, versées dans l'art de la divination. À la fois oracles et voyantes, elles détiennent les secrets du passé, du présent et du futur. Elles sont composées d'élément brut (air, terre, feu ou eau) et leurs connaissances portent plus particulièrement sur l'élément auquel elles appartiennent. Elles vivent dans des lieux isolés ou secrets sur le plan Matériel – ce qui ne facilite pas la tâche de ceux qui recherchent leurs conseils.

La partie supérieure de leur corps est toujours à l'image d'une splendide femelle humanoïde. La partie inférieure est soit humanoïde, soit ophidienne. Les sibylles se dressent au centre d'un bassin de l'élément approprié,

dont il leur est impossible de sortir.

Une sibylle peut deviner des informations susceptibles de faire basculer le cours de l'histoire. Elle a le doigt sur le pouls du destin et sait exactement vers où peut conduire chaque décision possible. Comme la plupart des devins, il lui est

Sibylle de l'Air

Élémentaire (Air) de taille G

Dés de vie :	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 18 m (parfaite)
CA :	15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaques :	coup (+15/+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d6+7
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	contrôle des élémentaires, sorts
Particularités :	bassin d'air, élémentaire, maîtrise de l'air, perception de la respiration, prescience, régénération (10), réduction des dégâts (20/+2), RM 25
Jets de sauvegarde :	Réf +13, Vig +10, Vol +11
Caractéristiques :	For 21, Dex 14, Con 17, Int 20, Sag 23, Cha 22
Compétences :	Concentration +10, Connaissances (trois au choix) +12, Détection +8, Diplomatie +17, Intimidation +15, Perception auditive +8, Psychologie +13, Scrutation +14
Dons :	Attaque en vol (S), Esquive, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Sibylle du Feu

Élémentaire (Feu) de taille G

Dés de vie :	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m, vol 18 m (parfaite)
CA :	15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaques :	coup (+15/+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d6+7 et 2d6 de feu
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	contrôle des élémentaires, départ de feu, sorts
Particularités :	bassin de feu, créature du Feu, élémentaire, prescience, régénération (10), réduction des dégâts (20/+2), RM 25
Jets de sauvegarde :	Réf +13, Vig +10, Vol +11
Caractéristiques :	For 21, Dex 14, Con 17, Int 20, Sag 23, Cha 22
Compétences :	Concentration +10, Connaissances (trois au choix) +12, Détection +8, Diplomatie +17, Intimidation +15, Perception auditive +8, Psychologie +13, Scrutation +14
Dons :	Esquive, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Milieu naturel/climat :	terre ferme, souterrains ou élément correspondant
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-4)
Facteur de puissance :	12
Trésor :	normal (x2)
Alignement :	généralement neutre
Évolution possible :	16-30 DV (taille G), 31-45 DV (taille TC)

impossible de prononcer une prophétie claire et précise. Le sens de ses prédictions peut sembler évident sur certains points, mais il est toujours sujet à interprétation sur d'autres, à moins que celui qui les entend ne dispose tout simplement pas des éléments nécessaires pour les comprendre. Si le message d'une sibylle est parfois mal interprété, ses avertissements et

Sibylle de l'Eau

Élémentaire (Eau) de taille G

Dés de vie :	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m, nage 9 m
CA :	15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaques :	coup (+15/+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d6+7
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	contrôle des élémentaires, extinction du feu, sorts
Particularités :	bassin d'eau, élémentaire, maîtrise de l'eau, prescience, régénération (10), réduction des dégâts (20/+2), RM 25
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +14, Vol +11
Caractéristiques :	For 21, Dex 14, Con 17, Int 20, Sag 23, Cha 22
Compétences :	Concentration +10, Connaissances (trois au choix) +12, Détection +8, Diplomatie +17, Intimidation +15, Natation +13, Perception auditive +8, Psychologie +13, Scrutation +14
Dons :	Esquive, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

Sibylle de la Terre

Élémentaire (Terre) de taille G

Dés de vie :	15d8+45 (112 pv)
Initiative :	+6
Vitesse de déplacement :	9 m, creusement 9 m
CA :	15 (-1 taille, +2 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 13
Attaques :	coup (+15/+10/+5 corps à corps)
Dégâts :	coup 2d6+7
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	contrôle des élémentaires, sorts
Particularités :	bassin de terre, élémentaire, maîtrise de la terre, perception des vibrations, prescience, régénération (10), réduction des dégâts (20/+2), RM 25
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +14, Vol +11
Caractéristiques :	For 21, Dex 14, Con 17, Int 20, Sag 23, Cha 22
Compétences :	Concentration +10, Connaissances (trois au choix) +12, Détection +8, Diplomatie +17, Intimidation +15, Perception auditive +8, Psychologie +13, Scrutation +14
Dons :	Esquive, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine

conseils sont toujours fondés. Mais elle ne les prodigue pas gratuitement, et celui qui s'adresse à une sibylle doit se munir de cadeaux de prix ou s'appêter à accomplir quelque quête d'importance vitale en contrepartie de ses visions.

Une sibylle élémentaire peut communiquer avec n'importe quelle créature douée de langage.

COMBAT

Une sibylle élémentaire ne combat pas si elle peut l'éviter. Acculée au combat, elle commence par invoquer des élémentaires pour la défendre. Si d'autres élémentaires sont déjà présents (quel que soit leur type), elle tente d'en prendre le contrôle pour les retourner contre ses adversaires. Pendant ce temps, elle reste au centre de son bassin et recourt à la divination pour prévoir les issues possibles du combat et réagir en conséquence.

Si elle est contrainte d'engager le corps à corps, une sibylle utilise son allonge supérieure pour frapper ses plus proches adversaires. Enfin, si elle est sérieusement menacée, elle bat en retraite vers son plan d'origine.

Contrôle des élémentaires (Sur). Une sibylle peut tenter de prendre le contrôle de n'importe quel élémentaire dans un rayon de 30 mètres, quel que soit le type de ce dernier. L'élémentaire doit réussir un jet de Volonté (DD 23) ou tomber en son pouvoir. S'il réussit son jet de sauvegarde, il reste immunisé pendant 24 heures contre l'influence de la sibylle. Il n'existe aucune limite au nombre d'élémentaires qu'une sibylle peut contrôler simultanément.

Une fois sous le contrôle d'une sibylle, un élémentaire la sert jusqu'à sa mort ou celle de la sibylle, jusqu'à ce que la sibylle le libère ou jusqu'à expiration de la durée de son invocation. Il lui obéit aveuglément, même si elle lui ordonne d'attaquer la créature qui l'a invoqué en premier lieu. La sibylle n'a nullement besoin de se concentrer pour maintenir son contrôle sur les élémentaires en son pouvoir.

Bassin élémentaire (Sur). Chaque sibylle vit dans un grand bassin (d'au moins 6 mètres de diamètre et de 12 mètres de profondeur) rempli de l'élément correspondant sous sa forme la plus pure. Ce bassin est toujours fixé à une surface plane (sol, mur ou plafond ; voir les descriptions de chaque sibylle pour les orientations possibles), dans laquelle il s'enfonce. La surface en question doit avoir suffisamment de profondeur pour recevoir le bassin. Un bassin élémentaire peut également exister en tant qu'élément distinct d'un volume plus important du même élément ; le bassin d'une sibylle de l'eau, par exemple, peut être situé au fond d'un océan ou d'un lac.

Le fond du bassin contient un portail vers le plan d'origine de la sibylle. Trois fois par jour, la sibylle peut invoquer par ce portail 2d4 très grands élémentaires, 1d2 élémentaires nobles ou 1 seigneur élémentaire. Toute créature autre qu'élémentaire qui pénètre dans le bassin sans l'autorisation de la sibylle doit réussir chaque round un jet de Vigueur (DD 20) ou se fondre irrémédiablement dans l'élément brut qu'il contient. Une

créature admise par la sibylle échappe à cette transformation ; toutefois, il lui faut se débrouiller seule pour se protéger contre l'élément, ainsi que pour respirer et se déplacer en son sein, sans quoi elle subit les désagréments indiqués dans la description de chaque sibylle.

Une sibylle est liée physiquement à son bassin et ne peut le quitter sauf pour regagner son plan d'origine par son portail. Elle peut s'élever jusqu'à 3 mètres au dessus de sa surface, mais la partie inférieure de son corps doit rester en contact permanent avec le matériau élémentaire. Quand la sibylle part pour son plan d'origine, le portail se referme derrière elle et le bassin perd ses pouvoirs.

Élémentaire. Une sibylle est immunisée contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une sibylle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Prescience (Sur). Par une action libre et à volonté, la sibylle peut reproduire à volonté les effets de n'importe lequel des sorts de divination suivants : *analyse d'enchantement*, *clairaudience/clairvoyance*, *contact avec les plans*, *détection de pensées*, *don des langues*, *localisation d'objet*, *localisation de créature*, *localisation suprême*, *mythes et légendes*, *orientation*, *prémonition*, *scrutation ultime*, *vision lucide*, *vision mystique*. Niveau de lanceur de sorts 8, jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort.

SIBYLLE DE L'AIR

Les sibylles de l'Air sont des esprits élémentaires qui conseillent et guident le voyageur à travers les contrées inconnues. Elles peuvent indiquer des sentiers inaperçus, révéler des portes

cachées ouvrant sur d'autres mondes, ou encore énumérer les moyens nécessaires pour survivre lors de tels voyages. Leur bassin se trouve souvent à l'extérieur, à ciel ouvert, au milieu d'une plaine venteuse ou au sommet d'une montagne.

Une sibylle de l'Air apparaît comme une femme fantomatique et translucide, faite de volutes vaporeux. Ses yeux sont d'un bleu intense et ses cheveux perpétuellement soulevés par le vent. La partie inférieure de son corps est un filer de brume qui la rattache à son bassin.

Sorts. Une sibylle de l'Air lance des sorts profanes et des sorts divins des domaines de l'Air et du Voyage comme une ensorceleuse de niveau 18 (sorts connus 9/5/5/4/4/4/3/3/ 2/1 ; peut lancer 6/8/8/7/7/7/7/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort).

Maîtrise de l'air (Ext). Une sibylle de l'Air reçoit



SIBYLLE
ÉLÉMENTAIRE

un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts contre un adversaire en vol.

Bassin d'air. Le bassin d'une sibylle de l'Air est rempli de vapeurs tourbillonnantes d'air et de brume parfaitement respirables. Le seul moyen de s'y déplacer pour une créature incapable de voler est la chute libre. Il peut être fixé contre n'importe quelle surface verticale ou horizontale, aussi bien à l'endroit qu'à l'envers (contre un plafond, par exemple).

Perception de la respiration (Ext). Une sibylle de l'Air peut localiser automatiquement toute créature qui respire dans un rayon de 18 mètres.

SIBYLLE DE L'EAU

Les sibylles de l'Eau prononcent les paroles de consolation qui apaisent les tourments. Les connaissances qu'elles prodiguent servent surtout à redresser les régions qui souffrent et à montrer une voie nouvelle à ceux qui sont dans la peine. Lorsque l'espoir se meurt, les sibylles de l'Eau offrent un moyen d'arracher la victoire, contre toute attente, jusque dans les mâchoires de la défaite.

Une sibylle de l'Eau apparaît comme une femme bleue translucide entièrement composée d'eau. Ses pieds restent en permanence sous la surface de son bassin.

Extinction du feu (Ext). Le contact d'une sibylle de l'Eau suffit à éteindre les torches, feux de camps et autres flammes ordinaires ne dépassant pas sa catégorie de taille, tant qu'il ne s'agit pas de feu magique.

Sorts. Une sibylle de l'Eau lance des sorts profanes et des sorts divins des domaines de l'Eau et de la Guérison comme une ensorceleuse du niveau 18 (sorts connus 9/5/5/4/4/4/3/ 3/2/1 ; peut lancer 6/ 8/8/7/ 7/7/7/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort).

Bassin d'eau. Ce bassin est rempli d'une eau bouillonnante et tourbillonnante. Toute créature incapable de respirer sous l'eau qui s'y retrouve plongée commence aussitôt à se noyer (voir La noyade, au Chapitre 3 du Guide du Maître). Le seul moyen de s'y déplacer pour une créature incapable de nager est la chute libre. Le bassin d'une sibylle de l'Eau ne peut être fixé que sur une surface horizontale, et toujours à l'endroit (sur le sol d'une caverne, par exemple).

Maîtrise de l'eau (Ext). Une sibylle de l'Eau reçoit un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts contre un adversaire au contact de l'eau.

SIBYLLE DU FEU

Les sibylles du Feu sont les prophétesses de l'espoir. Elles projettent de la lumière dans les ténèbres et les illuminent de connaissances perdues et quasiment oubliées. Elles guident le malheureux et l'ignorant sur le chemin de la paix et de la prospérité.

Leur moitié supérieure, de toute beauté, est une silhouette féminine composée de flammes dansantes environnées de fumée. Leur moitié inférieure est un serpent de feu qui jaillit de leur bassin.

Départ de feu (Ext). Une créature touchée par un coup d'une sibylle de Feu (ou qui touche cette dernière au moyen d'une arme naturelle ou d'une attaque à mains nues) doit réussir un jet de Réflexes (DD 20) ou prendre feu (voir Prendre feu, au Chapitre 3 du Guide du Maître). Ce feu la brûle pendant 1d4 rounds.

Sorts. Une sibylle du Feu lance des sorts profanes et des sorts divins des domaines du Feu et du Soleil comme une ensorceleuse du niveau 18 (sorts connus 9/5/5/4/4/4/3/3/2/1 ; peut

lancer 6/8/8/7/7/7/7/6/ 5/3 ; jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort).

Bassin de feu. Ce bassin contient un torrent de flammes dansantes qui brûle en dégageant de la fumée sans jamais s'épuiser. Tout matériau inflammable qui s'y retrouve plongé sans protection prend feu immédiatement, et toute créature qui y tombe subit chaque round 3d10 points de dégâts de feu. Le seul moyen de s'y déplacer pour une créature incapable de voler est la chute libre. Le bassin d'une sibylle du feu peut être fixé sur n'importe quelle surface horizontale ou verticale, mais toujours à l'endroit (comme sur le sol d'une caverne).

Créature du Feu (Ext). Une sibylle du Feu est immunisée contre le feu, mais le froid lui inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

SIBYLLE DE LA TERRE

Les sibylles de la Terre sont les annonciatrices de la mort et de la fatalité. Elles peuvent avertir un personnage de sa fin prochaine ou prononcer des mises en garde contre une apocalypse imminente. Elles pronostiquent également la richesse et la fortune, indiquant qui va réussir et qui va échouer dans la recherche des biens matériels. Leur bassin est souvent situé au pied d'une montagne ou enfoui loin dans les entrailles de la terre.

Dans la partie supérieure de son corps, une sibylle de la Terre se présente comme une femme splendide, aux yeux de pierre précieuse et aux cheveux d'un brun sombre rehaussé de veines d'or et d'argent. La partie inférieure de son corps est une colonne mouvante de terre et de pierre qui la relie à son bassin.

Sorts. Une sibylle de la Terre lance des sorts profanes et des sorts divins des domaines de la Terre et de la Destruction comme une ensorceleuse du niveau 18 (sorts connus 9/5/5/4/4/ 4/3/3/2/1 ; peut lancer 6/ 8/8/7/7/7/ 7/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 16 + niveau de sort).

Maîtrise de la terre (Ext). Une sibylle de la Terre reçoit un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts contre un adversaire en contact avec le sol.

Bassin de terre. Ce bassin est un bourbier bouillonnant brasant la boue, la terre et le roc. Toute créature autre que la sibylle qui pose le pied à l'intérieur subit 4d8 points de dégâts chaque round, broyée par la rocaille. De plus, une créature qui tombe dans le bassin suffoque si elle n'a aucun moyen de respirer et se retrouve prisonnière, totalement incapable de bouger, si elle ne peut pas creuser. Le bassin d'une sibylle de la Terre ne peut être fixé que sur une surface horizontale, et toujours à l'endroit (sur le sol d'une caverne, par exemple).

Perception des vibrations. Une sibylle de la Terre peut localiser automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

LA SOCIÉTÉ DES SIBYLLES

Toutes les sibylles, quel que soit leur élément, sont liées les unes aux autres d'une manière fondamentale. Elles partagent une relation unique, secrète, clairement affichée par leur degré de coopération. Une sibylle qui n'est pas en mesure d'éclairer un suppliant l'adresse généralement à une de ses congénères. Des sibylles d'éléments différents placent souvent leurs bassins à proximité les uns des autres, afin d'offrir un plus large panel de services aux habitants de la région.

Les sibylles sont très attachées au plan Matériel. Toutes ont fait

le choix de quitter leur plan d'attaque pour faire office de prophétesses auprès des races humanoïdes. Bien qu'elles ne puissent quitter leur bassin, elles peuvent interagir avec les autres races par l'entremise d'agents mortels spécialisés dans la magie divinatoire.

SINGE CAPÉ

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+4 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, escalade 9 m, vol 12 m (médiocre)

CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaques : 2 griffes (+4 corps à corps), morsure (-1 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d6, morsure 1d6

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : guérison accélérée (3), odorat, réduction des dégâts (5/argent), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +5, Vol +2

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 12, Int 3, Sag 12, Cha 5

Compétences : Acrobaties +4, Détection +3, Escalade +9, Perception auditive +3, Sens de la nature +3

Dons : Attaque en vol

Milieu naturel/climat : forêts chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire ou meute (5-20)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 50% de pièces, 50% de biens précieux (pas d'objets)

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille M) ;
9-12 (taille G)

Les singes capés habitent les profondeurs des forêts des régions tropicales ou subtropicales où ils planent sur les cimes à la recherche de nourriture. Ces cueilleurs diurnes se nourrissent pour l'essentiel de fruits et de noix même s'ils mangent occasionnellement de petits animaux qu'ils s'arrangent pour piéger depuis les hauteurs.

Le singe capé est ainsi nommé à cause des rabats de peau qui joignent ses poignets à ses chevilles. Quand ils ne sont pas tendus lors d'un planage à la cime des arbres, ces replis ressemblent aux ondulations d'une cape.

COMBAT

Les singes capés sont territoriaux mais ils attaquent rarement sauf dans le cas d'un nombre trop important d'intrus. Sinon, ils restent en haut des cimes, hurlant et jetant sur leurs ennemis des branches mortes, des fruits à moitié mangés, des baies et des noix.

Étreinte (Ext). Si un singe capé réussit une attaque de griffes contre une créature de sa catégorie de taille ou plus petite, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une

action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +4). S'il réussit à assurer sa prise, le singe capé a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa griffe pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais le singe capé n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige les dégâts correspondant à deux coups de griffes chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Guérison accélérée (Ext). Un singe capé regagne les points de vie perdus au rythme de 3 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Odorat (Ext). Un singe capé peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

SIRÈNE

Fée (aquatique) de taille M

Dés de vie : 4d6 (14 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m, nage 18 m

CA : 17 (+4 Dex, +3 parade), contact 17, pris au dépourvu 13

Attaques : épée courte (+2 corps à corps) ; ou contact (+2 contact au corps à corps)

Dégâts : épée courte 1d6/19-20, contact 0 et affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de l'Intelligence, chant charmeur, pouvoirs magiques

Particularités : contact apaisant, parade, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +1, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 18, Con 11, Int 13, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +7, Discrétion +11, Empathie avec les animaux +10, Natation +15, Premiers secours +10, Représentation (danse, chant et une autre forme) +14, Sens de la nature +10

Dons : Esquive, Expertise du combat

Milieu naturel/climat : milieu aquatique chaud ou tempéré

Organisation sociale : solitaire ou famille (3-8)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille M)

MD

Les sirènes sont des fées grégaires et joueuses qui aiment chanter, nager, danser et rire. Elles attirent souvent des étrangers pour participer à leurs jeux, mais elles consacrent rarement à ces invités plus de quelques heures de leur temps.

Les sirènes ont l'apparence de femmes humaines normales sous la plupart des aspects, bien que leur peau ait une



teinte jaune ou verte. Leurs cheveux peuvent être d'une couleur normale pour une humaine, d'un argent lustré ou d'un vert profond. Les sirènes portent des vêtements légers sur la terre ferme et sont souvent nues dans l'eau. Elles portent habituellement une épée courte ou une dague.

Bien que les sirènes soient toujours heureuses de s'amuser avec des étrangers, leurs communautés sont par ailleurs extrêmement fermées sur elles-mêmes. Elles prennent grand soin à rechercher des camarades de jeu uniquement lorsqu'elles sont loin de chez elles, et même dans ces conditions ne restent avec elles que pour un temps limité. Toute créature suivant une sirène jusqu'à sa demeure ou pénétrant dans son village par hasard sera sans doute attaquée aussitôt découverte.

Après quelques heures, la plupart des sirènes se lassent de la compagnie d'autres créatures et elles se retirent discrètement, souvent en plongeant dans les profondeurs. Pour un étranger, et plus particulièrement un mâle, obtenir la confiance d'une sirène est quasiment impossible. Ces créatures ne font confiance à personne en dehors des autres sirènes. Néanmoins, en cas de besoin, elles acceptent alors une aide extérieure qu'on peut leur proposer. Cependant, même alors, les créatures assistant des sirènes n'obtiennent aucune compagnie supplémentaire et celles-ci ne se sentent nullement obligées de les récompenser d'une façon ou d'une autre. Il arrive qu'un sirène offre un présent, généralement une petite gemme, un coquillage ou d'autres babioles à un admirateur qui lui a fourni une compagnie particulièrement agréable.

COMBAT

Les sirènes ne sont pas particulièrement efficaces lors d'un affrontement direct, mais elles excellent à éviter et échapper à leurs ennemis. Elles se laissent rarement acculées au corps à corps à moins que leurs demeures ne soient menacées. Elles préfèrent utiliser leurs pouvoirs magiques et leurs attaques spéciales pour s'enfuir, ou combiner leurs chants et leur affaiblissement d'Intelligence pour mettre un ennemi hors d'état de nuire et l'amener loin d'elles là où il ne pourra plus leur faire de mal.

Approximativement un tiers de toutes les sirènes sont formées au maniement des arcs, des javelines et des frondes. À peu près une sur dix possède une arme magique, généralement une javeline de foudre.

Affaiblissement temporaire de l'Intelligence (Sur). Toute créature frappée par l'attaque de contact d'une sirène subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence (ou 2d4 points de dégâts sur un coup critique).

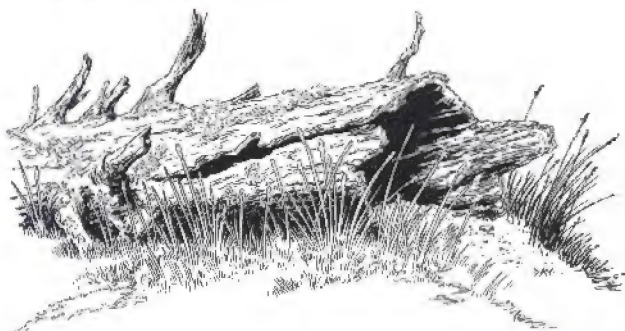
Chant charmeur (Mag). À volonté, une sirène peut entonner un chant spécial qui fonctionne comme un sort de charme-personne (niveau de lanceur de sorts 2, jet de sauvegarde DD 14), à la différence qu'il dure pendant 11 heures et affecte toute créature qui entend le chant.

Pouvoirs magiques. Invisibilité suprême, métamorphose et nappe de brouillard 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 11, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Contact apaisant (Sur). Si elle le désire, une sirène peut restaurer au contact 1d6 points d'affaiblissement d'Intelligence infligé par n'importe quelle autre sirène.

Parade (Sur). Une sirène est constamment protégée par une aura qui lui procure un bonus de parade à la CA égal à son bonus de Charisme.

Compétences. Une sirène bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les jets de Représentation.



SYLPHE

Extérieur (Air) de taille P

Dés de vie : 3d8-3 (10 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 27 m (bonne)

CA : 12 (+1 taille, +1 Dex), contact 12, pris au dépourvu 11

Attaques : mains nues (+3 corps à corps)

Dégâts : mains nues 1d2-1 temporaires

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : convocation d'élémentaire, Extérieur, invisibilité suprême, RM 14, sorts

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +6

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con 8, Int 15, Sag 16, Cha 17

Compétences : Concentration +5, Déplacement silencieux +7, Discrétion +11, Empathie avec les animaux +9, Évasion +7

Dons : Extension d'effet

Milieu naturel/climat : montagnes chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal (gemmes et objets magiques uniquement)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : +9 DV (taille P)



Les sylphes sont originaires du plan élémentaire de l'Air, mais elles semblent particulièrement apprécier les paysages qu'offre le plan Matériel. Elles possèdent habituellement une demeure haut perchée sur une montagne, mais elles aiment tellement voyager qu'il est rare de les rencontrer près de chez elles.

Une sylphe a l'apparence d'une charmante jeune femme humaine de petite taille avec une paire d'ailes translucides et vivement colorées attachées entre les omoplates. Les sylphes

préfèrent les vêtements translucides et les bijoux les plus brillants et voyants possibles.

Un sylphe se rend toujours invisible lorsque des étrangers s'approchent d'elle, et conserve cet état jusqu'à ce qu'elle soit sûre de ne courir aucun danger. La simple présence du danger n'est cependant pas suffisante pour les faire fuir. Elles sont si dévorées de curiosité qu'elles préfèrent alors rester pour observer les événements. Elles sont généralement amicales, surtout envers les mâles humains.

Les sylphes parlent l'aérien et le commun.

COMBAT

Les sylphes évitent autant que possible les affrontements physiques et ne transportent généralement aucune arme sur elles. Elles font usage de leurs sorts et de leurs pouvoirs spéciaux pour se défendre. Lorsqu'elles sont vraiment menacées, elles convoquent des élémentaires pour les défendre.

Sorts. Une sylphe peut lancer des sorts profanes en tant qu'ensorceleur. Niveau de lanceur de sorts égal aux DV de la sylphe : 4 ; sorts connus 7/5/3/2 ; peut lancer 6/7/7/5 ; jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Convocation d'élémentaire (Mag). Une fois par jour, une sylphe peut utiliser *convocation de monstres VI* (niveau 12 de lanceur de sorts) pour convoquer un grand élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre.

Extérieur. Une sylphe possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée.

Invisibilité suprême (Mag). À volonté, une sylphe peut utiliser *invisibilité suprême* (sur elle-même uniquement).

TÂDDÉCHETS

Les tâddéchets sont des créatures artificielles mystérieuses douées d'intelligence et composées de débris divers, de morceaux de tissu, de métal et d'autres rebuts des sociétés civilisées, particulièrement celles où la magie est d'une utilisation fréquente. Les tâddéchets sont relativement grégaires, agissant en groupes aussi discrets que possible, choisissant leurs hôtes avec soins en fonction de leurs objectifs.

Contrairement aux autres créatures artificielles, les tâddéchets ne sont pas le résultat d'une fabrication délibérée, mais plutôt un effet secondaire aléatoire de l'interaction entre une grande énergie magique et un objet inanimé. Le processus exact n'est pas encore tout à fait compris, mais il crée toujours un tâddéchets de l'un des quatre types connus.

Les tâddéchets ressemblent à un assortiment mobile d'objets souvent usagés, de forme globalement humanoïde. Les quatre types de tâddéchets diffèrent par la nature des objets qui les composent et par les pouvoirs qu'ils possèdent

COMBAT

Les tâddéchets cherchent avant tout à obtenir un hôte qu'ils puissent dominer. Comme ils préfèrent autant que possible éviter de blesser un hôte potentiel, leur tactique habituelle consiste à se ruer sur leur cible et la frapper de leurs attaques de contact. Lorsqu'un adversaire est dominé par un tâddéchets, celui-ci s'enroule autour

de lui, et utilise son hôte pour se défendre, lui et les autres tâddéchets. Les tâddéchets utilisent sans retenue leurs capacités de combat au corps à corps contre des ennemis insensibles à leur pouvoir de domination mentale, craignant – à juste titre – qu'ils préviennent de l'existence du tâddéchets s'ils parviennent à s'enfuir.

Contrôle de l'hôte (Sur). Un tâddéchets peut tenter de contrôler n'importe quelle créature autour de laquelle il est enroulé (voir ci-dessous). Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *domination universelle* (niveau de lanceur de sorts 18, le DD du jet de sauvegarde varie, voir les descriptions individuelles). Par une action libre, le monstre peut relâcher son contrôle sur son hôte en se retirant mentalement comme physiquement de l'esprit et du corps de ce dernier. L'hôte d'un tâddéchets acquiert l'archétype « être possédé » (voir l'appendice).

Enroulement (Ext). Un tâddéchets peut s'enrouler autour d'un adversaire qu'il a déjà agrippé à condition de réussir un nouveau jet de lutte opposé. Le monstre se glisse au plus près de la peau de sa victime, la recouvrant des oreilles aux orteils, mais lui laissant l'espace nécessaire pour respirer par la bouche et le nez. Les attaques visant l'une des deux créatures infligent systématiquement la moitié de leurs dégâts au monstre et l'autre moitié à la victime de l'enroulement. Une créature affectée peut s'extraire du tâddéchets en réussissant un jet de lutte.

Lorsqu'un tâddéchets a réussi à s'enrouler autour d'une créature, il peut utiliser son pouvoir de contrôle de l'hôte lors de sa prochaine action.

Étreinte (Ext). Si un tâddéchets réussit une attaque de coup contre une créature de sa catégorie de taille ou plus petite, il inflige des dégâts

normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (le modificateur de lutte varie, voir les descriptions individuelles). S'il réussit à assurer sa prise, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'enroulement lors du prochain round. Le tâddéchets a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement une extrémité pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Créature artificielle. Un tâddéchets est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un tâddéchets possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

TÂDPEAUX

Les tâdpeaux sont les moins puissants des tâddéchets. Ils errent souvent à proximité de tas d'immondices ou d'autres endroits où l'on entasse des rebuts.

Un tâdpeaux est composé d'une nuée de lambeaux de tissus, de haillons crasseux et de toutes sortes de restes de vêtements décrépis.



	Tâdpeaux Créature artificielle de taille P	Tâddéchets commun Créature artificielle de taille M
Dés de vie :	1d10 (5 pv)	3d10 (16 pv)
Initiative :	+5	+2
Vitesse de déplacement :	12 m, vol 12 m (déplorable)	9 m, vol 9 m (déplorable)
CA :	16 (+1 taille, +5 Dex), contact 16, pris au dépourvu 11	17 (+2 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaques :	coup (+1 corps à corps)	coup (+4 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d4	coup 1d6+3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	contrôle de l'hôte, entoulement, étreinte	asphyxie, contrôle de l'hôte, enroulement, étreinte
Particularités :	créature artificielle, immunité contre les armes contondantes	créature artificielle
Jets de sauvegarde :	Réf +5, Vig +0, Vol +4	Réf +3, Vig +1, Vol +3
Caractéristiques :	For 10, Dex 21, Con —, Int 10, Sag 19, Cha 15	For 14, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 15, Cha 17
Milieu naturel/climat :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-6)	solitaire, paire ou groupe (3-4)
Facteur de puissance :	1	3
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	généralement neutre	toujours neutre
Évolution possible :	2-3 DV (taille P)	4 DV (taille M), 5-9 DV (taille G)
	Tâdtruques Créature artificielle de taille M	Tâdmitraÿc Créature artificielle de taille C
Dés de vie :	8d10 (44 pv)	12d10 (66 pv)
Initiative :	+1	+0
Vitesse de déplacement :	6 m, vol 6 m (déplorable)	6 m, vol 3 m (déplorable)
CA :	21 (+1 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 20	24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24
Attaques :	coup (+7 corps à corps)	coup (+12 corps à corps) ; ou corne (+24 corps à corps)
Dégâts :	coup 1d6+1	coup 1d8+4, corne 1d8+4
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	contrôle de l'hôte, entoulement, étreinte, poussière scintillante	contrôle de l'hôte, enroulement, étreinte, nuage d'acier
Particularités :	créature artificielle, immunités	créature artificielle, vulnérabilité à <i>fracasement</i>
Jets de sauvegarde :	Réf +3, Vig +2, Vol +5	Réf +4, Vig +4, Vol +8
Caractéristiques :	For 13, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 16, Cha 17	For 18, Dex 11, Con —, Int 10, Sag 19, Cha 17
Milieu naturel/climat :	quelconque	quelconque
Organisation sociale :	solitaire, paire ou groupe (3-4)	solitaire ou paire
Facteur de puissance :	5	7
Trésor :	aucun	aucun
Alignement :	toujours neutre	toujours neutre
Évolution possible :	9-16 DV (taille M), 17-24 DV (taille G)	13-18 DV (taille G), 19-36 DV (taille TG)

Combat

Les tâdpeaux choisissent souvent des animaux comme hôtes car ils sont plus faciles à capturer.

Contrôle de l'hôte (Sur). Le DD du jet de Volonté du pouvoir de contrôle de l'hôte d'un tâdpeaux est de 12.

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un tâdpeaux est de +1.

Immunité contre les armes contondantes (Ext). Un tâdpeaux ne subit aucun dégâts lorsqu'il est frappé par une arme contondante.

TÂDDÉCHETS COMMUN

Les érudits pensent que les tâddéchets communs se forment à partir de vêtements magiques comme des gants, des robes, des couvre-chefs ou autres, qui ont été perdus ou abandonnés par

leurs propriétaires. On les trouve généralement près des cimetières ou sur les sites de batailles récentes où le rôle de la magie a été prépondérant.

Un tâddéchets commun ressemble à une tenue plus ou moins complète, hétérogène et bigarrée sans personne pour la porter. Les vêtements semblent avoir été raccommodés avec soins, et ils seraient sans doute utilisables si on pouvait les séparer du tâddéchets.

Combat

Un tâddéchets commun dirige son adversaire en combat. Il asphyxie l'hôte lorsqu'il en perd le contrôle ou qu'il n'en a plus besoin.

Asphyxie (Ext). Un tâddéchets commun peut asphyxier une créature autour de laquelle il est enroulé en vidant ses poumons



Tâddéchets commun

Tâdmitraïe

Tâdtruques

Tâdpeaux

de l'air qu'il contient. Cette attaque inflige automatiquement 1d4 points de dégâts par round.

Contrôle de l'hôte (Sur). Le DD du jet de Volonté du pouvoir de contrôle de l'hôte d'un tâddéchets commun est de 14.

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un tâddéchets commun est de +4.

TÂDTRUQUES

Les tâdtruques se trouvent plutôt près des communautés de gnomes, de halfelins et de nains. Ils se forment à partir de matériel d'aventurier ou de construction abandonné.

Un tâdtruques est un tourbillon de cordes usées, de pièces de cuir abîmés, de ficelles, de courroies et de morceaux de tissu rapiécés. Au centre de cet amas d'objets se trouve un cœur de gemmes, de fragments de verre et poussière d'or.

Combat

Les tâdtruques aiment rester immobile au sol en attendant un hôte acceptable. Ils gardent leur pouvoir de *poussière scintillante* pour le cas où ils devraient s'enfuir.

Contrôle de l'hôte (Sur). Le DD du jet de Volonté du pouvoir de contrôle de l'hôte d'un tâdtruques commun est de 17.

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un tâdtruques est de +7.

Poussière scintillante (Mag). Une fois par jour, un tâdtruques peut utiliser *poussière scintillante* (niveau de lanceur de sorts 5, DD du jet de sauvegarde 15).

Immunités. Un tâdtruques est immunisé contre les sorts de lumière et d'obscurité.

TÂDMITRAÏE

Les tâdmitraïes sont les seuls tâddéchets composés uniquement de métal. Ils hantent les champs de bataille et les forges.

Un tâdmitraïe est composé de fragments de métal de toutes les tailles. Son apparence exacte est extrêmement variable. L'un peut être composé d'épées, de boucliers et d'instruments de cuisine, et un autre d'un heaume, de pièces, de chaînes et de clefs.

Combat

Les tâdmitraïes sont les plus agressifs des tâddéchets. Ils n'hésitent pas à utiliser leur attaque de nuage d'acier lorsqu'ils font face

à un nombre d'adversaires trop important.

Nuage d'acier (Ext). Une fois par jour, un tâdmitraïe peut exploser en un nuage mortel de débris extrêmement coupants. Toutes les créatures dans une étendue de 3 mètres de rayon centrée sur le tâdmitraïe subit 4d10 points de dégâts (jet de Réflexes DD 16 pour 1/2 dégâts). Cette attaque libère instantanément une créature sur laquelle le tâdmitraïe est enroulé, et le monstre ne subit aucun dégâts du nuage d'acier.

Contrôle de l'hôte (Sur). Le DD du jet de Volonté du pouvoir de contrôle de l'hôte d'un tâdmitraïe commun est de 19.

Étreinte (Ext). Le modificateur de lutte d'un tâdmitraïe est de +17.

Vulnérabilité à fracassement. Le sort *fracassement* inflige 3d6 points de dégâts à un tâdmitraïe.

TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE

Élémentaire (Air, Eau, Feu, Terre) de taille Gig

Dés de vie : 24d8+216 (324 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : vol 18 m (bonne)

CA : 24 (-4 taille, -2 Dex, +10 naturelle, +10 parade), contact 14, pris au dépourvu 24

Attaques : coup (+23/+18/+13/+8 corps à corps)

Dégâts : coup 2d8+13

Espace occupé/allonge : 12 m x 12 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, départ de feu, extinction du feu, pouvoirs magiques

Particularités : *aura défensive*, créature du Feu, élémentaire, maîtrise des éléments, réduction des dégâts (15/+2)

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +23, Vol +8

Caractéristiques : For 29, Dex 6, Con 28, Int 8, Sag 11, Cha 17

Compétences : Concentration +18, Détection +12, Perception auditive +11

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement

Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 16

Trésor : aucun



Alignement : toujours chaotique neutre

Évolution possible : 25-48 DV (taille Gig), 49-72 DV (taille C)

Bien qu'elles ressemblent à de simples (mais terrifiantes) tempêtes, une tempête élémentaire est en fait une créature vivante et intelligente, ainsi qu'une cousine des élémentaires et des génies. Elle est composée des quatre éléments : l'Air pour les vents, l'Eau pour la pluie, le Feu pour la chaleur des éclairs et la Terre pour la poussière et le sable transportés par les courants.

Les tempêtes ne cherchent pas à communiquer. Très rarement, l'une d'entre elle apprend quelques mots de commun, mais ce cas mis à part, elles ne parlent que les langues des élémentaires (aérien, aqueux, igné et terreux).

COMBAT

Les tempêtes sont rarement de bonne humeur, et une rencontre avec ces créatures se termine le plus souvent par une bataille.

Cyclone (Sur). Une tempête élémentaire peut se transformer en cyclone (ou en maelström si elle se trouve sous l'eau) une fois toutes les 10 minutes. Elle peut garder cette forme pendant 1 round par tranche de 2 DV qu'elle possède. Le cyclone a une largeur de 1,50 mètre à sa base et de 9 mètres à son sommet. Il peut faire entre 3 mètres et 15 mètres de haut, à la discrétion de la tempête élémentaire. Sous cette forme, la créature peut se déplacer dans les airs (ou dans l'eau, si elle est transformée en maelström), ou le long d'une surface, à sa vitesse de vol.

Toute créature plus petite que la tempête élémentaire d'au moins une catégorie de taille et qui entre en contact avec le cyclone doit réussir un jet de Réflexes (DD 31) ou subir

4d6 points de dégâts. Elle doit aussi réussir un deuxième jet de Réflexes (DD 31) pour éviter d'être emportée par le vent et suspendue au beau milieu du cyclone. Une créature capable de voler a droit à un jet de Réflexes du même DD chaque round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle subit tout de même des dégâts mais peut se déplacer sans contrainte. Une tempête peut choisir d'éjecter une créature prisonnière à tout instant, la déposant simplement là où elle se trouve à ce moment là.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il crée un nuage de débris virevoltants. Ce nuage est centré sur la tempête et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Il bloque toutes les formes de visions, y compris la vision dans le noir, au-delà de 1,50 mètre. Une créature à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage partiel conséquent. Les créatures plus éloignées bénéficient d'un camouflage total. Tout lanceur de sorts pris dans le nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 31) pour ne pas perdre son sort.

Départ de feu (Ext). Toute personne frappée par une attaque de coup de la tempête élémentaire doit réussir un jet de Réflexes (DD 31) ou prendre feu. Les flammes brûlent pendant 1d4 rounds. Une créature enflammée peut éteindre le feu par une action de mouvement. Toute créature frappant la tempête élémentaire avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues subir des dégâts de feu comme si la tempête élémentaire l'avait frappée d'une attaque de coup et elle prend feu à moins de réussir un jet de Réflexes.

Extinction du feu (Ext). Le contact de la tempête élémentaire éteint les torches, les feux de camp, les lanternes ouvertes et les autres flammes sans protection d'origine non magique si elles sont de taille TG ou moins. La créature peut dissiper les feux magiques au contact comme par un sort de dissipation de la magie (niveau de lanceur de sorts égal aux DV de la tempête élémentaire).

Pouvoirs magiques. *Bourrasque, contact glacial, éclair et mur de vent* à volonté. Niveau de lanceur de sorts 9, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Aura défensive (Mag). Une tempête élémentaire bénéficie d'un bonus de parade de +10 à la classe d'armure. Ce pouvoir agit de façon constante.

Maîtrise des éléments (Ext). Une tempête obtient un bonus de +1 aux jets d'attaques et de dégâts si elle et son adversaire sont en contact avec l'un des quatre éléments (Air, Eau, Feu ou Terre).

Élémentaire. Une tempête élémentaire est immunisée contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille. Elle ne peut être ni rappelée à la vie, ni ressuscitée. Une tempête élémentaire possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Créature du Feu (Ext). Une tempête élémentaire est immunisée contre le feu, mais le froid leur inflige des dégâts doublés, sauf si un jet de sauvegarde pour demi-dégâts est autorisé. Dans ce cas, une réussite se traduit par des dégâts réduits de moitié, et un échec par des dégâts doublés.

TENTACULEUX

Aberration de taille G

Dés de vie : 9d8+27 (67 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 1,50 m, nage 6 m

CA : 18 (-1 taille, +2 Dex, +7 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaques : 12 coups (+9 corps à corps) ; ou arme (+9/+4 corps à corps) et 11 armes légères (+9 corps à corps) ; ou arme (+7/+2 corps à corps) et 11 armes (au moins une d'entre elles n'est pas légère) (+7 corps à corps)

Dégâts : coup 1d4+4, par arme (bonus aux dégâts +4 pour la main directrice et +2 pour chacune des mains non directrices)

Espace occupé/allonge : 3 m x 3 m/4,5 m

Attaques spéciales : constriction (2d6+6), étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : dissociation du combat à plusieurs armes, maniement des armes, perception des vibrations, régénération des tentacules, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +6, Vol +7

Caractéristiques : For 19, Dex 15, Con 17, Int 14, Sag 12, Cha 12

Compétences :
Concentration +11,
Déplacement silencieux +14, Détection +6, Discrétion +14, Perception auditive +6

Dons : Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Multidextrie

Milieu naturel/climat : marécages

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10-18 DV (taille G) ; 19-27 (taille TG)

Les tentaculeux comptent, à juste titre, parmi les monstres des marais les plus craints. À la fois intelligents et malicieux, ils laissent les trésors des précédentes victimes éparpillés partout pour attirer de nouvelles proies. La créature peut aplatir son corps squameux sur le sol pour être discret et habituellement se cache, près ou dans l'eau.

Les tentaculeux ressemblent à des pieuvres dotées de trente-six pseudopodes pouvant chacun mesurer jusqu'à 6 mètres. À la place de ventouses, les tentacules sont dotés d'yeux ordonnés en lignes. La créature utilise certains tentacules pour se déplacer et d'autres pour combattre, frappant avec le plus approprié d'entre eux.

Ces créatures sont capables de manier des armes à l'aide de leurs tentacules et ne s'en privent pas. Elles ne savent pas reconnaître une arme magique, mais sélectionnent simplement les plus efficaces à leur disposition. Elles sont très discrètes, et leurs ennemis ne se doutent habituellement pas de leur présence jusqu'à ce que des armes abandonnées se soulèvent du sol et commencent à les attaquer.

Les tentaculeux parlent le commun et l'aquatique.

COMBAT

Quand des créatures approchent, un tentaculeux commence généralement par utiliser ses pouvoirs magiques de *charme-*

monstre et *immobilisation de monstre*. Il concentre ces attaques sur les adversaires qui semblent physiquement puissants. Ensuite, il attaque quiconque arrive à sa portée. Si le tentaculeux tente d'agripper quelqu'un, il utilise son pouvoir de *mur de force* pour empêcher d'autres adversaires de venir assister sa victime.

La créature ne peut utiliser que trois tentacules à la fois contre un opposant de taille P ou de taille M. Contre un adversaire plus

grand, elle peut utiliser trois tentacules additionnels pour chaque 1,50 mètre d'espace occupé par son ennemi, à la condition qu'il soit à portée. Contre un adversaire de taille TP ou moins, la créature ne peut utiliser qu'un seul tentacule. Elle ne peut utiliser que trois tentacules contre ses adversaires dans une zone de 1,50 mètre sur 1,50 mètre.

Constriction (Ext).

Un tentaculeux peut écraser un adversaire qu'il agrippe entre ses tentacules, ce qui inflige 2d6+6 points de dégâts contondants lorsqu'il réussit un jet de lutte.

Étreinte (Ext). Si un tentaculeux réussit une attaque de coup contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +30, cela inclut un bonus racial de +16 sur les jets de lutte). S'il réussit à assurer sa prise, il inflige automatiquement ses dégâts de constriction dans le même round. Le tentaculeux a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement un tentacule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de coup et de constriction chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. *Immobilisation de monstre* 5 fois par jour ; *charme-monstre* 3 fois par jour ; *mur de force* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 11 + niveau de sort.

Dissociation du combat à plusieurs armes (Ext). Ce pouvoir réduit de 2 points le malus lié à l'utilisation d'armes secondaires, à la fois pour la main directrice et les mains non directrices. Combiné avec les dons de Multidextrie et Combat à plusieurs armes, ce pouvoir élimine de fait tous les malus d'attaque lors de l'utilisation d'une ou plusieurs armes légères dans une main non directrice.

Maniement des armes (Ext). Un tentaculeux de taille G peut manier des armes de corps à corps de taille TG au plus pour chaque pseudopode. Cela fonctionne avec toutes les armes de corps à corps courantes et de guerre.

Perception des vibrations (Ext). Un tentaculeux peut automatiquement percevoir l'emplacement de tout objet ou créature en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

Régénération des tentacules (Ext). Les adversaires peuvent attaquer les tentacules de la créature mais seulement lorsque les



appendices sont en train de tenir un opposant. Un tentacule a une CA de 19 (contact 12) et peut subir jusqu'à 20 points de dégâts. La perte d'un tentacule ne cause pas de tort à la créature (en fait, les dégâts ne s'appliquent pas à son total de points de vie). Le pseudopode repousse en une journée.

Compétences. Un tentaculeux bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les jets de Discrétion.

TÉRATOMORPHE

Vase de taille Gig

Dés de vie : 28d10+170 (324 pv)

Initiative : -3

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 15 m (médiocre), nage 27 m

CA : 3 (-4 taille, -3 Dex), contact 3, pris au dépourvu 3

Attaques : coup (+28 corps à corps)

Dégâts : coup 4d6+16 et contact entropique

Espace occupé/allonge : 9 m x 9 m/4,50 m

Attaques spéciales : contact entropique, éveil de portails, rupture de continuum

Particularités : détection de la Loi, immunités, instabilité dimensionnelle, RM 32, vase, vision aveugle (72 m)

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +14, Vol +4

Caractéristiques : For 32, Dex 5, Con 20, Int -, Sag 1, Cha 1

Milieu naturel/climat : aquatique, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 16

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 29-36 DV (taille Gig), 37-84 DV (taille C)

Les tératomorphes hantent dans les profondeurs abyssales des océans et au plus sombre des cavernes souterraines inondées. Ils passent habituellement leur temps à se laisser porter par les courants, mais il arrive que cela les emporte vers les rivages. Ils peuvent aussi arriver à la surface à la recherche de nourriture.

Les tératomorphes sont des horreurs informes de la taille d'une chaumière. Leur organisme est principalement constitué d'une fange épaisse, translucide et irisée recouvrant des membranes de tissus opaques qui glissent et changent comme s'ils étaient constamment en cours de métamorphose. Sous leur peau vaseuse, on voit parfois des déflagrations d'énergie lumineuse, qui éclairent momentanément des portions de leur corps. Des sections de ces vases émettent régulièrement des rayons lumineux ou des arcs d'énergie, tandis que d'autres sections se changent en fumée ou disparaissent purement et simplement.

Les tératomorphes se nourrissent en contaminant des créatures vivantes d'une parcelle de Chaos. C'est la transformation induite par leur contact entropique qui fournit leur subsistance aux tératomorphes et leur permet de grandir. Mais on peut ressentir les effets entropiques d'un tératomorphe sans en toucher un. En effet, la simple présence de ce monstre dégrade la réalité et provoque des déchirures entre les plans. Les créatures malchanceuses qui s'approchent trop près d'un tératomorphe sont parfois transportées sur d'autres plans sans aucun moyen de retour.

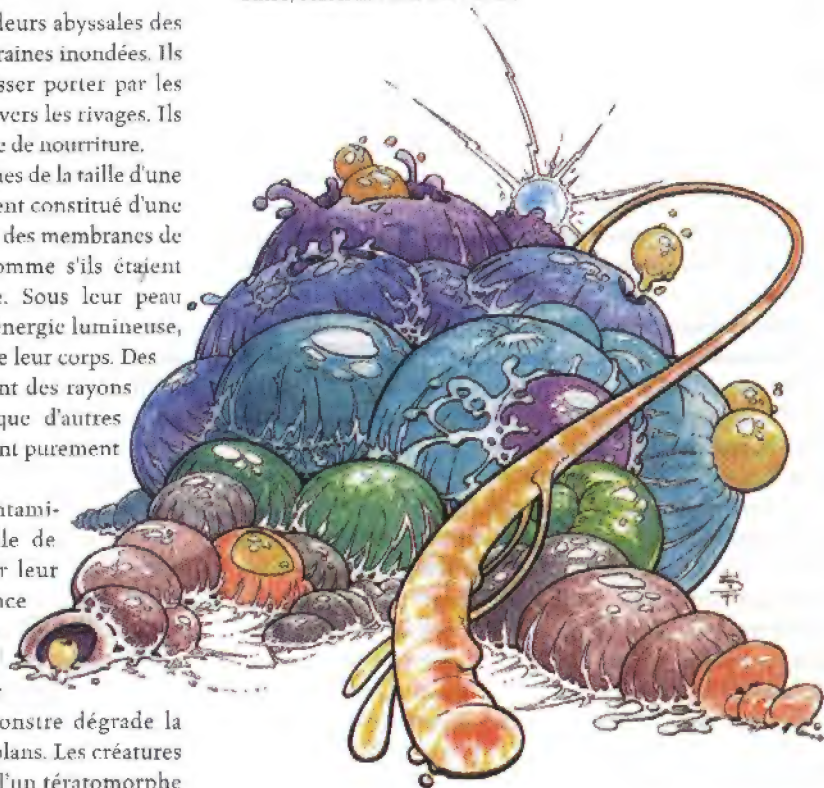
De puissants lanceurs de sorts ont de tout temps tentés de contrôler le pouvoir des tératomorphes. Malheureusement, les parties de ce monstre ne survivent pas longtemps lorsqu'elles sont séparées du corps central, et se dissolvent en quelques heures, ne laissant rien derrière elles. La substance surnaturelle dont le corps des tératomorphes est constitué reste instable tant qu'une masse critique n'est pas réunie en un seul endroit pour contrer les forces internes qui tendent à les faire s'autodétruire. Cet effet explique probablement pourquoi on ne rencontre jamais de tératomorphe d'une taille inférieure à gigantesque. Lorsque l'une de ces créatures atteint 84 DV, elle se scinde immédiatement en trois vases plus petites, chacune possédant 28 DV.

COMBAT

Les tératomorphes sont totalement dénués d'intelligence. Lorsqu'ils ne sont pas en train de manger, c'est qu'ils sont à la recherche de nourriture. Ils s'avancent vers toute créature de taille P ou plus grande passant à portée de leur vision aveugle pour l'attaquer, mais ignorent les proies plus petites qui sont insignifiantes par rapport à leur propre taille.

Les tératomorphes attaquent en envoyant une onde massive de protoplasme chaotique qui écrase leur proie. Non seulement cela inflige d'importants dégâts contondants, mais de plus, la cible de ces attaques est imprégnée de chaos à l'état brut.

Contact entropique (Sur). L'énergie entropique qui parcourt le corps informe d'un tératomorphe provoque d'abominables transformations chez les créatures vivantes qui le touchent. Lorsqu'une créature est frappée par un tératomorphe à l'aide d'une attaque de coup, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 29) pour éviter que son corps ne se transforme d'une façon ou d'une autre, selon la table suivante :



1d20 Résultat

- 1-7 **Mutation physique.** Le contact du tératomorphe transforme l'anatomie de son adversaire, lui infligeant une diminution permanente de 1d6 points de Force ou de Dextérité (50% de chance chacun).
- 8-13 **Destruction des tissus.** Le contact de la vase provoque la destruction de parties restreintes de l'anatomie de son ennemi, infligeant une diminution permanente de 2d4 points de Constitution.
- 14-18 **Transformation.** L'adversaire subit un changement de forme comme s'il était affecté par un sort de *métamorphose universelle* (niveau de lanceur de sorts 20). Cette transformation douloureuse inflige 5d20 points de dégâts temporaires. Le MD peut déterminer la nouvelle forme aléatoirement ou la choisir.
- 19 **Lien.** La vase adhère à la cible et réussit automatiquement un jet de lutte opposé. Lors de chaque round suivant, le tératomorphe peut tenter un nouveau jet de lutte opposé (modificateur de lutte +44) pour infliger 4d6+16 points de dégâts contondants. L'adversaire doit réussir un nouveau jet de Vigueur (DD 29) à chaque round où la vase lui inflige des dégâts pour éviter de nouveaux effets entropiques. (Si cet effet est obtenu à nouveau, il faut relancer le dé.)
- 20 **Absorption.** L'adversaire est entièrement absorbé par la vase. Une créature absorbée meurt instantanément et ne laisse aucun cadavre derrière elle. Elle ne peut donc être ramenée à la vie que par un sort de *miracle*, *résurrection suprême* ou *souhait*. Lorsqu'un tératomorphe absorbe une créature, il obtient un nouveau dé de vie permanent.

Éveil de portails (Sur). La simple présence d'un tératomorphe impose une contrainte sévère aux bordures entre les plans, ce qui provoque l'apparition de déchirures et de ruptures à sa proximité. Chaque round, une créature choisie aléatoirement dans un rayon de 36 mètres autour du tératomorphe doit réussir un jet de *Réflexes* (DD 19) pour éviter d'être envoyée sur un autre plan (déterminé aléatoirement) comme si elle était le sujet d'un sort de *changement de plan*.

Rupture de continuum (Sur). La puissante énergie chaotique qui imprègne le corps d'un tératomorphe et en jaillit parfois peut avoir des effets surprenants sur le terrain qui l'entoure. Quand le monstre se repose, cette énergie reste tranquille, mais lorsqu'il se déplace ou attaque, l'énergie se répand dans une émanation de 36 mètres de rayon. Ses ondes de chaos font ondoyer et osciller le sol, imposant un malus de circonstances de -4 sur les jets d'attaque et de Dextérité pour toutes les créatures dans la zone d'effet à l'exception du tératomorphe.

Lors de chaque round pendant lequel cette énergie chaotique se déchaîne, il y a 10% de chance pour qu'elle provoque des effets plus importants. Ses effets chaotiques sont similaires à ceux de sorts, déterminés en lançant 1d20 sur la table suivante. Tous ces effets fonctionnent comme les sorts des mêmes noms (niveau de lanceur de sorts 20, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort), à la différence qu'ils affectent toutes les cibles appropriées dans la zone d'effet de la rupture de continuum à l'exception du tératomorphe et pendant 1 round seulement.

1d20 Résultat

- 1-4 **Brume de dissimulation et enchevêtrement**
- 5-8 **Couleurs dansantes et poussière scintillante**
- 9-12 **Croissance d'épines et nuage nauséabond**
- 13-14 **Brume mortelle et pierres acérées**
- 15-16 **Brume mentale et fléau d'insectes**
- 17-18 **Brume acide et transmutation de la pierre en boue**
- 19 **Inversion de la gravité et tempête de feu**
- 20 **Tremblement de terre et rayons prismatiques** (tirer séparément pour chaque créature affectée)

Détection de la Loi (Sur). Un tératomorphe bénéficie d'un effet continu de *détection de la Loi* (comme le sort) avec une portée de 6 mètres.

Immunités (Ext). Un tératomorphe est immunisé contre l'acide, l'électricité et les sorts du Chaos.

Instabilité dimensionnelle (Sur). Chaque fois qu'un de ses adversaires frappe un tératomorphe à l'aide d'une arme, il y a une possibilité que la portion du corps de la créature n'existe tout simplement pas au moment où le coup porte. Toute attaque au corps à corps ou à distance contre le tératomorphe a une chance de rater égale à 20% qui ne peut être évitée par des sorts tels que *vision lucide* ou *coup au but*. Un sort d'*ancrage dimensionnelle* annule ce pouvoir, réduisant les chances de rater à 0% pour la durée de cet effet.

Vase. Un tératomorphe est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le *sommeil*, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Il ignore les coups critiques et ne peut être pris en tenaille.

Vision aveugle (Ext). Un tératomorphe est aveugle, mais l'ensemble de son corps est un organe sensitif primitif qui lui permet de repérer ses proies par l'odeur et les vibrations. Il peut discerner les objets et les créatures dans un rayon de 72 mètres. Le tératomorphe n'a normalement pas besoin de réussir un jet de *Détection* ou de *Perception* auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

THRI-KREEN

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 2d8 (9 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaques : 4 griffes (+3 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; ou gythka (+4 corps à corps), morsure (-2 corps à corps) ; ou chatkcha (+4 distance)

Dégâts : griffes 1d4+1, morsure 1d4 et venin, gythka 2d6+1, chatkcha 1d6+1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : facultés psioniques*, venin

Particularités : bondissement, immunité contre *sommeil*, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 15, Con 11, Int 8, Sag 12, Cha 7

Compétences : *Détection* +4, *Discrétion* +4*, *Équilibre* +4, *Escalade* +3, *Perception* auditive +6, *Saut* +35

Dons : Arme de prédilection (gythka), Parade de projectiles (S)

Milieu naturel/climat : déserts chauds ou tempérés

Organisation sociale : solitaire ou bande (5-10)

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : généralement chaotique neutre

Évolution possible : par la classe de personnage

Les thri-kreens – qu'on appelle aussi des mantes guerrières – sont des humanoïdes monstrueux à la morphologie insectoïde. Ils apprécient les déserts et les savanes, où ils mènent une vie de chasseurs nomades.

Les thri-kreens ressemblent à des mantes religieuses bipèdes. Des six membres issus de leur torse, deux sont utilisés

pour marcher et chacun des quatre autres s'achève par une main à quatre doigts. Le corps des thri-kreens adultes est couvert d'un exosquelette jaune sable. Leur tête évoque celle d'un insecte, avec deux yeux composites, deux antennes et une mâchoire complexe incluant une paire de mandibules menaçantes. Les thri-kreens portent habituellement un harnais, une ceinture et des attaches pour tenir leur équipement, mais ni vêtement ni armure.

Les thri-kreens sont à l'aise dans les paysages désertiques et arides, où ils peuvent facilement se dissimuler parmi les dunes et les rochers. Il n'existe quasiment pas de village thri-kreen fixe, les communautés thri-kreen parcourant un vaste territoire, chassant et récoltant ce qui est nécessaire à leur survie quotidienne. À de rares occasions, deux bandes de thri-kreen ou plus se réunissent et joignent leurs forces pour combattre un intrus particulièrement dangereux.

Les thri-kreens utilisent un langage à base de cliquetis et de claquements de mandibules. La plupart des thri-kreens dont le territoire borde la civilisation humanoïde parlent aussi le commun.

COMBAT

Lorsqu'ils chassent, les thri-kreens mettent à profit leur camouflage naturel pour embusquer leurs futures proies. Les thri-kreens peuvent engager le combat (et le fuir) plus rapidement que la majorité de leurs adversaires grâce à leur vitesse de déplacement et leur pouvoir de bondissement. Ils peuvent se battre à l'aide de gythkas ou de chatkchas (des armes exotiques propres aux mantes guerrières), mais préfèrent attaquer à coups de griffes ou de crocs venimeux.

Facultés psioniques (Mag). * Si vous utilisez le *Manuel des Psioniques*, les thri-kreens possèdent les capacités suivantes. *Caméléon* et *repérage à volonté* ; *arme métaphysique mineure* et *déplacement* 1 fois par jour. Niveau de manifestation 10 ; jet de sauvegarde DD 8 + niveau de faculté.

Modes d'attaque/de défense : *assaut mental*, *flagellation spirituelle*, *bouclier de pensées*, *néant spirituel*. Les thri-kreens manifestent leurs facultés et obtiennent de nouveaux modes d'attaque et de défense comme s'ils étaient des guerriers psychiques ou des psions dont la discipline primaire serait le *Psychométabolisme*. (La classe de prédilection d'un personnage thri-kreen est guerrier psychique, bien que quelques-uns d'entre eux choisissent la voie du moine ou du psion de discipline primaire du *Psychométabolisme*.)

Venin (Ext). Un thri-kreen inocule son venin (jet de Vigueur DD 11) lors de chaque attaque de morsure réussie. Les effets initial et secondaire sont identiques (paralyse pendant 2d6 minutes). Un thri-kreen ne produit assez de venin que pour une morsure venimeuse par jour.

Bondissement (Ext). Un thri-kreen est un sauteur né. Il bénéficie d'un bonus d'aptitude de +30 sur tous ses jets de Saut, et sa distance de saut maximale n'est pas limitée par sa taille.

Immunité contre sommeil (Ext). Comme les thri-kreens ne dorment pas, ils sont immunisés contre les effets magiques de

sommeil. Un lanceur de sorts thri-kreen a tout de même besoin de 8 heures de repos avant de pouvoir préparer ses sorts.

PERSONNAGES THRI-KREENS

La classe de prédilection d'un personnage thri-kreen est le rôdeur, mais un certain nombre choisissent de devenir druides ou prêtres. Un personnage thri-kreen possède 2 dés de vie supplémentaires, ainsi que les avantages associés : 2d8 points de vie, un bonus de base à l'attaque de +2, des bonus de base aux jets de sauvegarde de +3 en Réflexes, de +0 en Vigueur et de +3 en Volonté ; les dons supplémentaires *Maniement des armes exotiques (gythka)*, *Maniement des armes exotiques (chatkcha)* et *Parade de projectiles* ; un autre don au choix et des points de compétence égaux à deux fois sa valeur d'Intelligence.

Les compétences de classe d'un thri-kreen sont *Détection*, *Discrétion*, *Équilibre*, *Escalade* et *Perception auditive*. La plupart des thri-kreens remplissent les conditions exigées par les dons *Attaques multiples*, *Combat à plusieurs armes* et *Multidextrie* et ils choisissent souvent ces dons avant tout autre.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage thri-kreen non psionique est égal à son niveau de classe global + 3. Par exemple, un rôdeur thri-kreen non psionique de niveau 1 a un NPE de 4 et est équivalent à un personnage de niveau 4.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage thri-kreen psionique est égal à son niveau de classe global + 5. Par exemple, un rôdeur thri-kreen psionique de niveau 1 a un NPE de 6 et est équivalent à un personnage de niveau 6.

ÉQUIPEMENT THRI-KREEN

Les guerriers thri-kreens ont inventé deux armes exotiques qui sont propres à leur race – le gythka et le chatkcha. Elles sont décrites ci-dessous.

Gythka. Cette arme double exotique de taille G est une arme

d'hast portant une lame aux deux extrémités. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec des armes mais, dans ce cas, le porteur encourt les malus habituels comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir *Combat à deux armes*, dans le Chapitre 8 du *Manuel des Joueurs*). Un thri-kreen possédant le don *Combat à plusieurs armes* peut utiliser deux gythkas comme des armes doubles à la fois grâce à ses quatre bras.

Chaque tête d'un gythka inflige 2d6 points de dégâts. Chaque tête est une arme tranchante qui inflige des dégâts doublés sur un coup critique et qui obtient un critique possible sur un jet d'attaque naturel de 20.

Coût : 60 po. Poids : 12,5 kg.

Chatkcha. Cette arme à distance exotique de taille M est un coin de lancer en cristal. Son poids en fait une arme imprécise pour qui n'est pas formé à son maniement.

Un chatkcha inflige 1d6 points de dégâts perforants et possède un facteur de portée de 6 mètres. Il inflige des dégâts doublés sur un coup critique et qui obtient un critique possible sur un jet d'attaque naturel de 20.

Coût : 1 po. Poids : 1,5 kg.



TISSEUR DE SORTS

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 10d8-10 (36 pv)

Initiative : 13

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaques : 2 coups (+9 corps à corps)

Dégâts : coup 1d3-1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, sorts

Particularités : disque chromatique, esprit clos, immunité contre les effets mentaux, RM 21, télépathie, tissage de sorts, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +2, Vol +10

Caractéristiques : For 9, Dex 16, Con 9, Int 18, Sag 17, Cha 16

Compétences : Connaissance des sorts +17, Connaissances (mystères) +13, Détection +12, Scrutation +14, Utilisation d'objets magiques +15

Dons : Augmentation d'intensité, École renforcée (Abjuration), École renforcée (Évocation), Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Extension de portée, Extension d'effet

Milieu naturel/climat : terre ferme

Organisation sociale : solitaire ou troupe de pillage (3-6)

Facteur de puissance : 10

Trésor : objets (x2) (objets magiques uniquement)

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 11-30 DV (taille M)

Ces créatures sont entourées d'un épais mystère. En dehors du fait qu'elles convoitent les objets magiques, on sait peu de choses sur elles. On rencontre les tisseurs de sorts pratiquement uniquement lorsqu'ils tentent de vous subtiliser l'un de vos objets magiques.

Les tisseurs de sorts sont des humanoïdes maigrichons et glabres possédant six bras et mesurant à peu près 1,50 mètre de haut. Leur visage évoque vaguement celui d'un oiseau et leurs yeux sont larges et noirs. Leur long cou est si flexible qu'ils peuvent tourner la tête dans toutes les directions.

On ne rencontre habituellement qu'un seul tisseur de sort à la fois, mais il arrive que ces créatures forment des groupes plus nombreux pour récupérer un objet particulièrement important. Ces raïls sont parfaitement bien organisés et précédés de plusieurs mois d'investigation par scrutation magique et simple espionnage, ce dernier étant facilité par leur pouvoir d'invisibilité.

Les tisseurs de sorts ne communiquent pas avec les étrangers à leur race. Cela signifie que personne n'a jamais pu discuter avec eux et qu'on ignore donc

tout de leur histoire, de leurs motivations ou de leur société en dehors de ce que leurs actions peuvent en révéler. Ils laissent parfois derrière eux une note manuscrite à un endroit où un humanoïde finira par la trouver. Ces notes sont toujours très embrouillées et souvent complètement incohérentes. Elles provoquent plus de questions qu'elles ne donnent de réponses.

Les tisseurs de sorts ne parlent pas, mais ils peuvent communiquer par télépathie l'un avec l'autre jusqu'à une distance de 1 500 km.

COMBAT

Les tisseurs de sorts sont pathétiquement faibles au corps à corps, mais leur magie est puissante. Leur faculté de lancer plusieurs sorts simultanément en fait des adversaires véritablement dangereux. Les tisseurs de sorts restent le plus souvent invisibles jusqu'à ce qu'ils soient prêts à attaquer, et utilisent *changement de plan* pour s'échapper, s'ils sont chanceux, une fois seulement qu'ils ont en main l'objet qu'ils venaient chercher.

Pouvoirs magiques. *Détection de l'invisibilité* toujours actif ; *détection de la magie et invisibilité à volonté* ; *changement de plan* 1 fois par jour. Leur niveau de lanceur de sorts est égal à leur niveau équivalent d'ensorceleur, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Sorts. Un tisseur de sorts peut lancer des sorts comme un ensorceleur d'un niveau égal à leurs dés de vie +2. Par

exemple, un tisseur de sorts à 10 DV lance des sorts comme un ensorceleur de niveau 12 : sorts connus 9/5/5/4/3/2/1 ; peut lancer 6/7/ 7/7/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort, ou 15 + niveau de sort pour les sorts des écoles d'Abjuration et d'Évocation. Les tisseurs de sorts préfèrent apprendre une panoplie de sorts qui couvrent toute la gamme de l'attaque, la défense et le transport.

Disque chromatique. Un tisseur de sort ne se sépare jamais de son disque chromatique. Ce disque indestructible de 15 cm de diamètre luit d'une multitude de couleurs changeantes. Cet objet peut contenir une énergie correspondant à dix niveaux de sorts supplémentaires que le tisseur de sorts peut utiliser à sa convenance. Par exemple, un tisseur de sorts pourrait s'en servir dans une journée pour lancer deux sorts de 5^e niveau, ou trois sorts de 3^e niveau et un du 1^{er}, ou toute autre combinaison de niveaux de sorts supplémentaires dont la somme vaille dix, aussi longtemps qu'aucun sort ne dépasse le 5^e niveau. (Pour cet objet, deux sorts de niveau 0 comptent comme un seul sort de 1^{er} niveau.) Pour profiter de cette énergie, le tisseur de sorts doit tenir le disque dans au moins une de ses mains. Le disque se recharge automatiquement chaque nuit à minuit. Tout sort lancé grâce au disque chromatique l'est comme si le lanceur de sorts possédait le don École renforcée pour l'école du sort en question.

Les tisseurs de sorts sont les seuls à pouvoir utiliser les disques chromatiques. Si jamais une autre créature obtient un disque chromatique et tente



d'utiliser son énergie (en se servant de la compétence Utilisation d'objet magique par exemple), il explose, infligeant 4d10 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 9 mètres.

Esprit clos (Ext). Les tentatives d'autres créatures pour communiquer mentalement avec un tisseur de sorts ou pour lire leur esprit échouent systématiquement. Toute créature tentant cela doit réussir un jet de Volonté (DD 17) pour éviter de subir les effets d'un sort de *confusion* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau effectif d'ensorceleur) pendant 1d6 jours. Cet effet peut être dissipé ou guéri par un sort de *guérison suprême*.

Immunité contre les effets mentaux. Un tisseur de sorts est immunisé contre les effets mentaux car son esprit étranger fonctionne différemment de ceux des autres créatures.

Télépathie (Sur). Les tisseurs de sorts peuvent communiquer entre eux par télépathie à une distance de 1 500 km ou moins.

Tissage de sorts (Ext). Ces monstres sont connus pour leur faculté de lancer plusieurs sorts à la fois. Un tisseur de sorts doit utiliser un nombre de bras égal au niveau de sort (maximum 6^e niveau). Il peut lancer plusieurs sorts en même temps, à condition que la somme des niveaux de ces sorts soit inférieure ou égale à six. Par exemple, il pourrait lancer un seul sort de 6^e niveau, ou un sort de 4^e niveau et un de 2^e niveau, ou un sort de 3^e niveau et trois de 1^{er} niveau, ou six sorts de 1^{er} niveau, ou toute combinaison de sorts dont le total des niveaux est de 6 ou moins. (Un sort de niveau 0 utilise un bras.)

TOURMENTE MARTIALE

Mort-vivant de taille G

Dés de vie : 31d12 (201 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : vol 36 m (parfaite)

CA : 22 (-1 taille, +5 Dex, +8 parade), contact 22, pris au dépourvu 17

Attaques : 6 épées longues (+17/+12/+7 corps à corps)

Dégâts : épée longue 1d8+3/19-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : cyclone, fureur des épées

Particularités : détection de l'invisibilité, dissociation du combat à plusieurs armes, formation au maniement des armes, invisibilité, mort-vivant, réduction des dégâts (20/+3), RM 30

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +10, Vol +18

Caractéristiques : For 17, Dex 20, Con —, Int 13, Sag 13, Cha 12

Compétences : Acrobaties +20, Détection +22, Discrétion +16, Équilibre +7, Fouille +22, Perception auditive +21, Saut +5, Sens de l'orientation +6

Dons : Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science du désarmement, Souplesse du serpent

Milieu naturel/climat : terre ferme, terrains ruraux
Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-5)

Facteur de puissance : 19

Trésor : aucun (voir description)

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : 32-48 DV (taille G), 49-64 DV (taille TG)

Les tourmentes martiales, qui sont parfois appelées esprits de l'épée, sont des incarnations de la rage de guerriers morts lors de vaines batailles. On les rencontre habituellement dans les zones les plus instables et violentes des plans extérieurs, mais quelques unes s'échappent et errent sur le plan Matériel. Bien que ce soit rare, il arrive qu'elles se forment sur le site d'une bataille rangée ayant entraîné de nombreuses pertes.

Une tourmente martiale a l'apparence d'un tourbillon agité dans lequel sont suspendues des dizaines d'armes qui dansent et s'entrechoquent. Sa véritable forme est celle d'un nuage à moitié solide de brouillard blanc ou gris et de forme vaguement humanoïde. Elle ne possède aucun trésor en dehors des armes qu'elle transporte.

Une tourmente martiale peut parler le commun avec une voix stridente qui sonne comme le hurlement d'une nuit d'automne, mais elle prend rarement la peine de le faire.

COMBAT

Bien que les armes indiquées dans le bloc d'informations soient des épées longues, les tourmentes martiales peuvent incorporer et utiliser n'importe quelles armes de corps à corps, tant qu'elles sont au moins d'une catégorie de taille plus petite qu'elles.

Certaines de ces armes peuvent avoir des propriétés magiques, à la discrétion du MD. Quel que soit le nombre d'armes composant la forme de la tourmente martiale, le monstre ne peut attaquer qu'avec six d'entre elles à un moment donné.

Une tourmente martiale attaque à l'aide des armes en suspension dans ses vents tournoyants.

Ses armes fonctionnent indépendamment, comme si elles étaient tenues par des personnes distinctes. La tourmente martiale prend un malin plaisir à désarmer ses adversaires et à utiliser leurs propres armes contre eux. Si elle se trouve en mauvaise posture, elle utilise son pouvoir d'invisibilité et tente de s'échapper.

Cyclone (Sur). Par une action libre, une tourmente martiale peut intensifier les vents qui composent les tourbillons de sa forme habituelle jusqu'à devenir un véritable cyclone.

Lorsqu'elle active ce pouvoir, elle se transforme en une masse d'air et d'armes tournoyante d'une largeur de 1,50 mètre et d'une hauteur de 6 mètres. Toute créature plus petite que la



tourmente martiale d'au moins deux catégories de taille et qui entre en contact avec le cyclone doit réussir un jet de Réflexes (DD 26) ou subir 3d6 points de dégâts. Qu'elle réussisse ou non sa sauvegarde, elle doit aussi réussir un deuxième jet de Réflexes de même DD pour éviter d'être emportée par le vent et suspendue au beau milieu des armes, ce qui lui inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires lors de ce round et chaque round suivant. (La tourmente martiale peut choisir de diriger ses attaques contre une créature prisonnière du cyclone, mais elle n'obtient aucun bonus particulier pour cela.) Une créature capable de voler a droit à un jet de Réflexes du même DD chaque round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle subit tout de même des dégâts mais peut se déplacer sans contrainte.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il crée un nuage de débris virevoltants. Ce nuage est centré sur la tourmente et son rayon est de 3 mètres. Il bloque toutes les formes de visions, y compris la vision dans le noir, au-delà de 1,50 mètre. Une créature à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage partiel conséquent. Les créatures plus éloignées bénéficient d'un camouflage total. Tout lanceur de sorts pris dans le nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 20) pour ne pas perdre son sort.

Fureur des épées (Sur). Trois fois par jour, une tourmente martiale peut s'élargir jusqu'à remplir une étendue de 4,50 mètres de rayon de ses armes tourbillonnantes. Cette attaque inflige 20d6 points de dégâts tranchants à chaque créature dans la zone d'effet (jet de Réflexes DD 26 pour 1/2 dégâts). Immédiatement après cette attaque, la tourmente martiale retrouve sa taille et sa forme habituelles. Une fois qu'elle a utilisé son attaque de fureur des épées, elle doit attendre 1d4+1 rounds avant de pouvoir recommencer. Une tourmente martiale ne peut activer ses pouvoirs de fureur des épées et de cyclone en même temps.

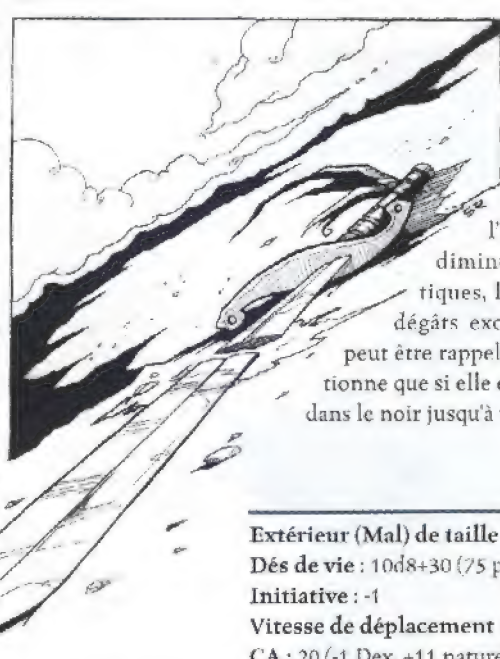
Détection de l'invisibilité (Sur). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *détection de l'invisibilité* (niveau de lanceur de sorts 20). Il est constamment actif.

Dissociation du combat à plusieurs armes (Ext). Une tourmente martiale se bat avec six armes en même temps. Comme cette créature est un amalgame de guerriers morts, une intelligence distincte contrôle chaque arme. La tourmente martiale ne souffre donc d'aucun malus sur ses jets d'attaque liés au combat avec plusieurs armes. De plus, pour chaque arme, le nombre d'attaques et le bonus aux dégâts sont calculés comme pour une attaque principale portée à l'aide d'une arme tenue dans la main directrice.

Formation au maniement des armes. Une tourmente martiale est formée au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre.

Invisibilité (Sur). À volonté, une tourmente martiale peut stopper les vents qui composent son tourbillon et devenir invisible. Ce pouvoir fonctionne par ailleurs comme le sort *invisibilité* (niveau de lanceur de sorts 20).

Mort-vivant. Une tourmente martiale est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie,



l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Une tourmente martiale ne peut être rappelée à la vie, et une *résurrection* ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

VAPEURIGHU

Extérieur (Mal) de taille M

Dés de vie : 10d8+30 (75 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 20 (-1 Dex, +11 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaques : 2 coups (+12 corps à corps)

Dégâts : coup 1d6+2 et gel corrosif/19-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : aura de terreur, gel corrosif, pouvoirs magiques, souffle empoisonné

Particularités : *convocation de tormante*, esquive instinctive, Extérieur, réduction des dégâts (20/argent), RM 17

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +10, Vol +6

Caractéristiques : For 15, Dex 9, Con 16, Int 13, Sag 8, Cha 10

Compétences : Concentration +16, Connaissance des sorts +13, Connaissances (plans) +14, Détection +12, Équilibre +12, Intimidation +13, Perception auditive +12

Dons : Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues, Science du critique (coup)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 9

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : 11-18 DV (taille M), 19-30 DV (taille G)

Les vapeurighus sont originaires du plan de la Géhenne. Les seuls sentiments qu'ils connaissent sont l'envie, l'insatisfaction et le désir de voir souffrir. La seule force qui les motive est la faim insatiable qui les habite perpétuellement.

Les vapeurighus ont vaguement la silhouette d'un humanoïde invraisemblablement obèse dont la chair pendante est couverte de longs poils crasseux. Leur peau est de la teinte de la chair atteinte de la gangrène et un gel empoisonné s'écoule de leurs pores immondes. Quelques couches d'une longue fourrure crotée et emmêlée couvrent leurs avant-bras, leur dos, leur ventre et leurs courtes jambes, et leur tête est ornée de deux petites cornes. Là où leur peau répugnante est visible, on peut voir des veines pulser d'un flot de bile juste sous la surface. Ils respirent de façon appuyée, dans d'interminables gargouillis, ponctués d'explosions occasionnelles de mucus. Les vapeurighus sont imprégnés de toute la déchéance et la puanteur sulfurique de la Géhenne.

Les vapeurighus n'ont pas de fonction particulière dans la Géhenne autre que d'assaillir les intrus assez malchanceux pour croiser leur chemin. Ils s'installent souvent à proximité d'un portail ou d'un des rares points d'eau de la Géhenne et attendent que des victimes s'approchent.

Les vapeurighus parlent l'abyssal et l'inferral, mais le plus souvent, ils ne communiquent pas du tout.



COMBAT

Les vapeurighus sont des adversaires tenaces. Ils combattent sans subtilité ni art, et se battent souvent jusqu'à la mort.

Aura de terreur (Sur). Toute personne (à l'exception d'un autre vapeurighu) voyant un vapeurighu à moins de 9 mètres doit réussir un jet de Volonté (DD 15) ou devenir effrayé pendant 2d4 rounds. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre l'aura de terreur de ce vapeurighu pendant 24 heures. C'est un effet mental de terreur.

Gel corrosif (Ext). Les vapeurighus exsudent constamment un gel contenant une substance corrosive. Les coups d'un vapeurighu laissent sur l'adversaire des traces de ce gel. L'armure et les vêtements ainsi touchés deviennent inutilisables en 1 round à moins que leur porteur ne réussisse un jet de Réflexes (DD 18). Les armes qui frappent un vapeurighu se dissolvent en 1 round à moins que leur utilisateur ne réussisse un jet de Réflexes (DD 18). Même lorsqu'un de ces jets de sauvegarde échoue, une armure, un vêtement ou une arme peut encore être sauvé en le nettoyant, ce qui nécessite une action complexe et au moins un demi-litre d'eau ou d'un liquide légèrement acide (comme du vinaigre) par objet à nettoyer.

Pouvoirs magiques. Agrandissement, animation d'objets, double illusoire, flammes, lumière, sommeil et vol à volonté. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Souffle empoisonné (Ext). Une fois tous les 1d4 rounds et par une action simple, un vapeurighu peut exhaler un souffle empoisonné. Cela remplit un cône de 4,50 mètres de vapeurs verdâtres corrosives et toxiques. Chaque créature dans la zone d'effet subit 10d10 points de dégâts d'acide (aucun jet de sauvegarde). Ces vapeurs sont empoisonnées (jet de Vigueur DD 18). L'effet initial est la paralysie (3d6 rounds) et l'effet secondaire est un affaiblissement

temporaire de 3d6 points de Constitution. Les vapeurs restent en place pendant 2d6 rounds, infligeant des dégâts d'acide et nécessitant un nouveau jet de sauvegarde à chaque round pendant lequel une créature se trouve dans la zone d'effet ou touche les vapeurs. Les vapeurighus sont immunisés à leur propre souffle et à celui des autres vapeurighus.

Convocation de tormante (Mag). Une fois par jour, un vapeurighu peut convoquer une tormante. Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *convocation de monstres* VII (niveau de lanceur de sorts 10).

Esquive instinctive (Ext). Grâce à son talent hors du commun pour découvrir ses proies, un vapeurighu conserve son bonus de Dex à la CA (s'il en possède un) même lorsqu'il est pris au dépourvu et il ne peut être pris en tenaille.

Extérieur. Un vapeurighu possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni appelé à la vie, ni ressuscité.

VASE DE CHAIR

Vase de taille Gig

Dés de vie : 18d10+108 (237 pv)

Initiative : -2

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 4 (-4 taille, -2 Dex), contact 4, pris au dépourvu 4

Attaques : 4 coups (120 corps à corps)

Dégâts : coup 2d8+11

Espace occupé/allonge : 9 m x 9 m/4,50 m

Attaques spéciales : assimilation, enveloppement, maladie

Particularités : puanteur horrible, vase, vision aveugle

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +12, Vol +1

Caractéristiques : For 32, Dex 6, Con 23, Int -, Sag 1, Cha 1

Milieu naturel/climat : forêts, plaines et marécages chauds

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 19

Trésor : Aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 19-36 DV (taille C)

Une vase de chair est un tas nauséabond de chairs en putréfaction qui se nourrit de toute créature qui a le malheur de croiser son chemin. Ces vases voraces sont généralement rencontrés dans des régions tropicales.

Une vase de chair est une masse de tissus de chair mous entourés par une membrane dégoûtante constituée de peau, de poils et de fourrure. Lorsqu'elle se déplace, quelques-uns des os flottants à l'intérieur de son corps appuient sur la membrane extérieure, ce qui provoque des secousses dans son corps immonde. La créature n'a ni yeux, ni oreilles, ni bouche.

COMBAT

Guidée par une faim incessante, une vase de chair roule tout simplement sur ses adversaires pour les absorber à l'intérieur de son corps. Face à un groupe, elle se concentre généralement sur une seule cible pour l'engloutir, puis se défend en fouettant ses autres adversaires de ses pseudopodes de chair pendant qu'elle essaye d'assimiler son repas.

Assimilation (Ext). Une vase de chair se nourrit en assimilant d'autres créatures à l'intérieur de sa masse. Toute créature qui est

enveloppée par le monstre doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou être absorbée par la masse et mourir. Un jet de sauvegarde réussi empêche d'être assimilé ce round-ci. Chaque créature assimilée soigne la vase de chair de 2d6 points de dégâts. La vase de chair expulse de son corps les possessions personnelles de la créature assimilée 1d3 rounds après l'assimilation. Seul un *souhait* ou une magie similaire peut récupérer une créature qui a été assimilée.



Vision aveugle (Ext). Le corps entier d'une vase de chair est un organe sensoriel rudimentaire, capable de repérer ses proies à l'odeur ou grâce aux vibrations qu'elles émettent (portée 18 mètres). Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 18 mètres. La vase de chair n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.

VASE
D'OSSEMENTS

VASE D'OSSEMENTS

Enveloppement (Ext). Une vase de chair peut tout simplement rouler par-dessus des créatures qui sont d'au moins une catégorie de taille inférieure à la sienne par une action simple. Cette attaque affecte autant d'adversaires que son corps peut recouvrir. Ceux-ci peuvent tenter soit une attaque d'opportunité contre la vase de chair, soit un jet de Réflexes (DD 30) pour éviter d'être enveloppés. En cas de succès, ils sont simplement repoussés par le monstre (sur le devant ou sur le côté, au choix de l'adversaire) pendant qu'il avance. Une créature qui est enveloppée se retrouve piégée à l'intérieur de la vase et l'on considère que cette dernière l'a agrippée. La vase de chair ne peut pas donner de coups au cours d'un round durant lequel elle essaye d'envelopper des proies, mais chaque créature enveloppée subit automatiquement les dégâts de l'attaque de coup et doit effectuer un jet de sauvegarde contre la maladie (voir ci-dessous) ce round et tous les autres rounds où elle reste piégée. La vase de chair peut essayer d'assimiler une créature dès le round où elle l'a enveloppée et lors de chaque round suivant.

Maladie (Ext). Toute créature qui a été enveloppée par une vase de chair ou blessée en combat par ses attaques doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) sous peine de contracter la fièvre des marais. La maladie a une période d'incubation de 1d3 jours et ses effets sur la personne malade sont un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Dextérité et de 1d3 points de Constitution (voir maladie dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*).

Puanteur horrible (Ext). Toute créature tangible de 10 DV ou moins et qui se trouve 15 mètres ou moins d'une vase de chair doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou être prise de nausées pendant les 2d6 rounds qui suivent. Un autre jet de sauvegarde est nécessaire à la fin de cette durée si la créature est toujours à portée. Un seul jet réussi immunise le sujet contre les effets de l'odeur nauséabonde de cette vase de chair pendant 24 heures. Une créature prise de nausées ne peut ni attaquer, ni jeter des sorts, ni se concentrer sur un sort ou faire quoi que ce soit qui demande de l'attention. Les seules actions possibles sont un déplacement simple ou des actions de mouvement.

Vase. Une vase de chair est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille.

Vase de taille Gig

Dés de vie : 20d10+210 (320 pv)

Initiative : -5

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 1 (-4 taille, -5 Dex), contact 1, pris au dépourvu 1

Attaques : 2 coups (+26 corps à corps)

Dégâts : coup 2d8+15 et diminution permanente de caractéristique et hémorragie

Espace occupé/allonge : 9 m x 9 m/4,5 m

Attaques spéciales : diminution permanente de caractéristique, enveloppement, hémorragie, ingestion osseuse

Particularités : réduction des dégâts (30/+5), RM 32, vase, vision aveugle (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +15, Vol +1

Caractéristiques : For 40, Dex 1, Con 28, Int -, Sag 1, Cha 1

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 21

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 21-30 DV (taille Gig), 31-60 DV (taille C)

Les vases d'ossements glissent dans les souterrains, à l'affût d'os. Ces créatures dégoûtantes sont surnommées les cimetières roulants à cause de tous ces ossements en suspend dans leur corps.

Une vase d'ossements est une immense masse visqueuse et ondoyante, dont la pâle couleur évoque celle des os. Des morceaux d'os brisés et des protubérances cartilagineuses émergent de la masse du monstre ici et là, et de nombreux ossements à différents stades de digestion flottent en suspend dans le corps translucide. Une vase d'ossements conserve, habituellement, une forme plus ou moins sphérique, mesurant 9 mètres de diamètre et pesant plus de 20 tonnes, bien qu'elle puisse altérer sa forme pour passer par des espaces étroits mesurant jusqu'à 1,50 mètre sur 1,50 mètre. Les os qu'elle contient donnent à sa masse informe une cohésion plus importante que le reste des vases, ce qui fait qu'il lui faut 1 round pour passer par une ouverture trop petite pour ses dimensions normales.

Une vase d'ossements attaque ses ennemis en leur donnant des coups ou en leur roulant par-dessus. Elle tente d'engloutir ses adversaires à chaque fois que c'est possible, pouvant ainsi utiliser son pouvoir d'ingestion osseuse. Les attaques des vases d'ossements causent aussi de sanglantes hémorragies.

Diminution permanente de caractéristique (Ext). Une attaque de coup réussie par une vase d'ossements absorbe une partie de la structure osseuse de la victime. Un coup au corps à corps inflige une diminution permanente de 1d6 points de Force, 1d6 points de Dextérité et 1d6 points de Constitution. Sur un coup critique, elle retire le double des scores obtenus. Quel que soit le nombre de points perdus par l'adversaire, la vase d'ossements récupère 5 points de vie par attaque réussie (10 lors d'une coup critique). Si la quantité de points de vie à récupérer est supérieure à son maximum, l'excédent est constitué de points de vie temporaires, qu'elle conserve pendant une heure au maximum.

Enveloppement (Ext). La vase d'ossements peut rouler sur une créature de taille TG ou plus petite par une action simple. Cette attaque affecte autant d'adversaires que la créature peut couvrir avec son corps. Chaque cible peut soit porter une attaque d'opportunité contre la vase d'ossements, soit effectuer un jet de Réflexes (DD 35) pour éviter d'être enveloppée. Un jet de sauvegarde réussi indique que la cible a été repoussée en arrière ou sur le côté (au choix de la cible) alors que la vase d'ossements avance. Une vase d'ossements ne peut tenter une attaque de coup pendant le round durant lequel elle tente un enveloppement, mais toute créature enveloppée est considérée comme agrippée et piégée à l'intérieur du corps de la vase d'ossements. Ces créatures subissent automatiquement un coup, une diminution permanente des caractéristiques et une hémorragie car elles sont enveloppées et il en sera de même à tous les rounds suivants où elles seront encore piégées. Durant le round qui suit un enveloppement, la vase d'ossements peut tenter une ingestion osseuse.

Hémorragie (Ex). En raison des fragments d'os des créatures que contient le corps de la vase d'ossements, l'attaque par coup ou par enveloppement provoque une hémorragie qui inflige 5 points de dégâts par round, en plus des dégâts normaux. Plusieurs hémorragies provoquent une perte de points de vie cumulative (2 hémorragies pour 10 points de dégâts par round, etc.). Un saignement peut être stoppé seulement par un jet réussi de Premiers secours (DD 15), l'application d'un sort de soins ou encore n'importe quel autre sort de guérison (guérison suprême, cercle de guérison ou un équivalent).

Ingestion osseuse (Ext). Une fois par round, une vase d'ossements peut tenter d'absorber dans sa propre masse le squelette d'une créature enveloppée en extrayant les os à travers les chairs. La victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 35) sous peine de mourir. Après 1d3 rounds, la vase d'ossements laisse derrière elle les éléments charnels de sa victime ainsi que tous les trésors que celle-ci transportait.

Vase. Une vase d'ossements est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. Elle ignore les coups critiques et ne peut être prise en tenaille.

Vision aveugle (Ext). Une vase d'ossements est aveugle, mais elle manœuvre et combat aussi bien qu'une créature dotée de vue. Ce pouvoir lui permet de discerner les objets et les créatures dans un rayon de 18 mètres. La vase d'ossements n'a normalement pas besoin de réussir un jet de Détection ou de Perception auditive pour remarquer une créature se trouvant à portée de sa vision aveugle.



JJ

VENTÔME

Aberration de taille TG

Dés de vie : 18d8+72 (153 pv)

Initiative : +10

Vitesse de déplacement : vol 9 m (bonne)

CA : 21 (-2 taille, +6 Dex, +7 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15

Attaques : morsure (+21 corps à corps)

Dégâts : morsure 2d8+13

Espace occupé/allonge : 3 m x 6 m/3 m

Attaques spéciales : chant du vent, engloutissement, étreinte, pouvoirs magiques

Particularités : guérison accélérée (2), immunités, RM 25, vision dans le noir (18 m), vision lucide, vol

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +10, Vol +13

Caractéristiques : For 28, Dex 23, Con 18, Int 15, Sag 14, Cha 19

Compétences : Connaissances (mystères) +15, Détection +18, Discrétion +12, Perception auditive +17

Dons : Arme de prédilection (morsure), Attaque en vol, Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : régions chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire, famille (3-5) ou troupe (6-10)

Facteur de puissance : 15



un bourdonnement monotone qui perturbe l'équilibre de toute créature qui l'entend. Toutes les créatures à 36 mètres ou moins d'un ventôme chantant qui ratent un jet de Volonté (DD 23) subissent un malus de circonstances de -6 sur les jets de Concentration et un malus d'altération de -8 à la Dextérité et leur vitesse de déplacement est divisée par deux. Ces pénalités persistent tant que les ventômes continuent de chanter. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le chant de ce groupe de ventôme pendant 24 heures. Les ventômes peuvent interrompre un chant du vent à volonté.

Engloutissement (Ext). Un ventôme peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille, en remportant un jet de lutte opposé (modificateur de lutte +30), à condition que celui-ci soit déjà dans sa gucule (voir Étreinte, ci-dessous). Une fois avalé, l'adversaire subit 1d8+4 points de dégâts contondants et 1d6 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac du ventôme. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la bouche du monstre, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du ventôme (CA 25) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de

JJ

la sorte, les muscles stomacaux du ventôme se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un ventôme de taille TG peut contenir une créature de taille M, quatre de taille P, seize de taille TP ou soixante-quatre de taille Min ou moins.

Étreinte (Ext). Si un ventôme réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +30). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Le ventôme a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Pouvoirs magiques. Dissipation de la magie, renvoi des sorts et zone d'antimagie à volonté. Niveau de lanceur de sorts 16, jets de sauvegarde DD 14 + niveau de sort.

Guérison accélérée (Ext). Un ventôme regagne les points de vie perdus au rythme de 3 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Immunités (Ext). Un ventôme est immunisé aux effets mentaux et de l'air.

Vision lucide (Sur). Un ventôme voit toute chose comme s'il était affecté par un sort de vision lucide (version profane).

Vol (Ext). Un ventôme flotte naturellement et peut voler (comme par le sort vol) avec une vitesse de déplacement de 9 m.

Trésor : aucun

Alignement : généralement loyal

Évolution possible : 19-32 DV (taille TG), 33-54 DV (taille Gg)

Observateurs mystérieux navigant paisiblement entre les nuages, les ventômes sont des créatures inconcevables qui inspirent la curiosité, l'étonnement et parfois la peur.

Les ventômes ont un corps de forme conique. De l'extrémité à la base, ils mesurent un peu plus de 7 mètres. Leur base est une immense gueule circulaire de 2,50 mètres de diamètre ornée de plusieurs rangées de dents. Leur corps se rétrécit lentement jusqu'à leur queue ronde. Leur derme solide et brut est d'un violet grisâtre et leurs yeux sont d'un blanc laiteux. Les ventômes ont deux tentacules de 6 mètres de long qui pendent des deux côtés de leur corps. Ces membres sont principalement utilisés pour porter des objets. Les yeux et le corps des ventômes sont régulièrement parcourus d'éclairs de lumière bleue et violette. Cette lumière est suffisante pour illuminer leur silhouette mais leur donne une apparence fantomatique, d'où leur nom.

Les ventômes peuvent paraître effrayants, mais ils ne sont pas agressifs. Néanmoins, leur arrivée soudaine et leur apparence étrange fait que des habitants de la surface les attaquent parfois sans aucune provocation de leur part.

Les ventômes parlent l'aérien.

COMBAT

Les ventômes n'attaquent jamais que pour se défendre. Quand on les menace, ils activent leurs défenses magiques avant de fondre sur leurs adversaires et d'engager le corps à corps. Si leurs ennemis ont le dessus les ventômes fuient droit devant eux jusqu'à être hors de portée de vue.

Chant du vent (Sur). Lorsqu'au moins deux ventômes se trouvent à 27 mètres ou moins les uns des autres, ils peuvent entonner

VER-DÉMON

Créature magique de taille Gig

Dés de vie : 24d10+216 (348 pv)

Initiative : 15

Vitesse de déplacement : 18 m, creusement 18 m

CA : 27 (-1 taille, +1 Dex, +20 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 26

Attaques : morsure (+33 corps à corps)

Dégâts : morsure 2d8+19

Espace occupé/allonge : 3 m x 12 m/3 m

Attaques spéciales : engloutissement, étreinte, faille mortuaire, rot démoniaque

Particularités : immunité contre l'acide, peau acide, perception des vibrations, portail planaire, réduction des dégâts (15/-), vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +15, Vig +23, Vol +10

Caractéristiques : For 36, Dex 13, Con 29, Int 7, Sag 14, Cha 8

Compétences : Détection +12, Perception auditive +11, Sens de l'orientation +9

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Vigilance

Milieu naturel/climat : déserts et plaines, souterrains

Organisation sociale : solitaire ou troupe (1, plus 2-8 dretches, quasits ou vrockes)

Facteur de puissance : 28

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 25-72 DV (taille C)

Un ver-démon est la résultante d'une magie démoniaque appliquée à un lombric ordinaire. Ce monstre tourmenté est perpétuellement en proie à des souffrances abominables, dues au portail planaire contenu dans ses entrailles. Le fait de manger soulage brièvement ses douleurs, de sorte qu'il s'efforce d'avaler toutes les créatures qu'il croise sur son chemin. Son existence pathétique n'est une longue chasse douloureuse.

Le ver-démon se présente comme une créature ophidienne de 12 mètres de long, à la peau mouchetée rose et grise. Ses mâchoires énormes sont hérissées de crocs semblables à des crochets de serpent. Jamais en repos, il ne cesse de se tordre et de frétiller.

Le ver-démon éprouve une telle souffrance qu'il est incapable de communiquer de quelque manière que ce soit.

COMBAT

Le ver-démon se précipite sur la première créature qu'il rencontre pour tenter de la mordre et de l'engloutir. S'il est sur le point d'être submergé, il a recours à son pouvoir de rot démoniaque pour invoquer des renforts. Seule la mort met un terme à ses assauts.

Engloutissement (Ext). Un ver-démon peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories

de taille, en portant un jet de lutte positif (modificateur de lutte +49). Une fois avalé, l'adversaire subit 2d8+13 points de dégâts contondants et 1d8 points de dégâts d'acide par round passé dans l'estomac. Un jet de lutte réussi permet à la créature de s'extraire de l'estomac et de revenir dans la gueule, où un nouveau jet de lutte réussi est nécessaire pour en sortir. Il est aussi possible de se libérer en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac du monstre (CA 20) à l'aide de griffes ou d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du ver-démon se contractent aussitôt pour fermer le trou, et un autre PJ avalé doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir. L'estomac d'un ver-démon de taille Gig peut contenir deux créatures de taille TG, huit de taille G, trente-deux de taille M ou cent vingt-huit de taille P ou moins.

Étreinte (Ext). Si un ver-démon réussit une attaque de morsure contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +49). S'il réussit à assurer sa prise, il peut choisir d'utiliser son pouvoir d'engloutissement lors du prochain round. Il a également le choix entre poursuivre la lutte normalement, ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de morsure chaque fois qu'il réussit un jet de lutte.

Faille mortuaire (Sur). Lorsqu'un ver-démon meurt, le portail qu'il contient implose. Toute créature à moins de 1,50 mètre de lui et qui rate un jet de Réflexes (DD 31) est aspirée par le portail et catapultée dans les Abysses.

L'implosion détruit le corps du ver en même temps que le portail, ce qui fait qu'une créature transportée dans les Abysses par une faille mortuaire devra trouver un autre moyen de regagner son plan d'origine.

Rot démoniaque (Sur).

Trois fois par jour, un ver-démon peut utiliser sa connexion avec les Abysses pour faire venir 1d4 démons à son secours.

Il les crache par la gueule avec une éruption sonore. Les démons sortent indemnes, mais la souffrance du ver-démon peut l'amener à s'en prendre à eux s'ils lui paraissent des proies plus faciles que ses adversaires, ou s'il n'y a plus aucune autre créature à manger. Lancez 1d100 pour déterminer le type de démon qui se présente : 01-50 = jovocs, 51-75 = quasits, 76-100 = vrockes. Ces démons ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs d'invocation avant 1 heure. Le ver-démon doit laisser passer 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Peau acide (Ext). Le ver-démon sécrète un mucus acide sur l'ensemble de son corps. Son seul contact inflige 3d6 points de dégâts d'acide à une créature ou un objet organique, 5d8 points de



dégâts d'acide à une créature ou un objet minéral (comme un élémentaire de la Terre). Il faut compter au moins 4 litres d'eau pour se laver de ce mucus.

Portail planaire (Sur). Au fond de l'estomac du ver-démon se trouve un portail vers les Abysses qui s'ouvre automatiquement en présence d'une créature vivante. Une créature engloutie par le ver-démon doit donc réussir chaque round un jet de Réflexes (DD 31) pour éviter de tomber ou d'être précipitée à travers. Ce portail se déplace avec le monstre mais s'ouvre toujours au même endroit dans les Abysses. S'il est refermé de manière définitive, le ver-démon meurt instantanément mais n'implose pas.

Perception des vibrations (Ext). Un ver-démon peut localiser automatiquement tout ce qui est en contact avec le sol dans un rayon de 36 mètres.

VIF-ACIER

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 10d10 (55 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 24 (+7 Dex, +7 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 17

Attaques : 2 mains-rapières (+11 corps à corps)

Dégâts : main-rapière 2d6+4/12-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : poussée déstabilisante, pouvoirs magiques

Particularités : créature artificielle, critiques augmentées, RM 27, vulnérabilités

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 19, Dex 24, Con -, Int 10, Sag 17, Cha 19

Dons : Attaque éclair (S), Esquive (S), Expertise du combat (S), Magie de guerre (S), Science du désarmement (S), Souplesse du serpent (S)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique

Évolution possible : 11-15 DV (taille M),

16-30 DV (taille G)

Les vif-aciers sont des créatures artificielles qui se font passer pour des humanoïdes vivants. Ils sont souvent employés comme gardes du corps, mais certains d'entre eux ont pour tâche l'infiltration d'organisations ou de sociétés secrètes ou l'espionnage individuel. Contrairement à la plupart des créatures artificielles, les vif-aciers disposent à leur création de l'intelligence et d'une personnalité propre, ce qui fait qu'ils sont capables d'intuitions et de réactions. Comme les golems, les vif-aciers sont des créations puissantes qui combinent une magie

considérable avec des forces élémentaires. Les vif-aciers sont animés par un esprit du plan élémentaire de l'Eau. Durant la fabrication d'un vif-acier, l'esprit est lié malgré lui au corps artificiel et asservi à la volonté de son créateur.

Sans son déguisement, un vif-acier est une créature mécanique, avec la silhouette d'un humain quelconque et une peau de la couleur de l'acier. Lorsqu'il se déguise, il porte des vêtements et utilise des sorts pour camoufler sa véritable nature. De cette façon, il peut se faire passer pour n'importe quel humanoïde de son choix de taille M.

Les vif aciers parlent le commun, l'elfe et le nain.

COMBAT

Les vif-aciers sont des combattants extrêmement agiles. Ils utilisent l'ensemble de leurs talents martiaux pour priver leurs adversaires de leurs armes avant d'entrer dans le cœur de l'action. Si un vif-acier a un peu de temps pour se préparer avant un combat, il utilise ses pouvoirs magiques de *grâce féline* et de *rapidité* pour augmenter encore ses capacités de combat.

Ce monstre se bat avec deux rapières qui sont en fait une extension de ses bras. Ces mains-rapières sont considérées comme des armes naturelles. Quand il ne s'en sert pas, elles se replient dans ses avant-bras. Un vif-acier peut déployer ses deux mains-rapières par une action libre. Les vif-aciers utilisent généralement *modification d'apparence* pour faire apparaître leurs mains-rapières comme des rapières ordinaires.

Poussée déstabilisante (Ext). Les coups de mains-rapières d'un vif-acier sont assez forts pour déstabiliser des créatures de la même catégorie de taille que lui ou plus petites. Lorsqu'un vif-acier porte un coup critique à une créature, cette dernière doit réussir un jet de Réflexes (DD 19) pour ne pas tomber à terre comme si elle était victime d'un croc-en-jambe.

Pouvoirs magiques. *Bouclier entropique*, *feuille morte*, *grâce féline*, *modification d'apparence* et *rapidité* à volonté.

Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 14 + niveau de sorts.

Créature artificielle. Un vif-acier est immunisé contre les effets

mentaux, le poison, le

sommeil, la paraly-

sie, l'étourdissement,

les maladies, les effets de

mort, les effets de type

nécromancie, tous les

effets qui s'accompagnent

d'un jet de Vigueur (sauf si

l'attaque en question affecte

les objets). Il ignore les coups

critiques, les dégâts temporaires,

l'affaiblissement temporaire ou la

diminution permanente des caractéris-

tiques, l'absorption d'énergie et la mort

par dégâts excessifs. Il ne peut guérir natu-

rellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un vif-acier possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Critiques augmentées (Ext). Un vif-acier obtient un critique possible sur un jet naturel de 12-20 avec ses mains-rapières. La victime d'un critique confirmé subit une poussée déstabilisante en plus des dégâts habituels d'un coup critique.



Vulnérabilités. Un effet de froid ralentit un vif-acier pour 3 rounds et un effet de feu l'étourdit pour 1 round.

CRÉATION

Le corps d'un vif-acier est une enveloppe vide de forme humanoïde et construite d'un alliage métallique flexible et précieux, qui pèse 250 kg. Sa création coûte 35 000 po, dont 15 000 po pour le corps. L'assemblage du corps nécessite un jet d'Artisanat (sculpture) ou Profession (maçon) de DD 16. Le créateur doit être un lanceur de sorts profanes de niveau 18. Il perd 1 600 PX au terme du rituel, qui nécessite les sorts suivants : *métamorphose universelle*, *quête*, *rapidité* et *souhait limité*.

VISSEPINCE

Aberration de taille TP

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 13 (+2 taille, +1 Dex), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaques : 2 griffes (+3 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d2-2

Espace occupé/allonge : 0,75 m x 0,75 m/0 m

Attaques spéciales : aura de terreur, invasion mentale, paralysie, transformation en vissepince

Particularités : porte dimensionnelle, télépathie, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +5

Caractéristiques : For 6, Dex 13, Con 10, Int 11, Sag 12, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +4, Discrétion +16, Perception auditive +5, Sens de la nature +8

Dons : Pistage (S)

Milieu naturel/climat : forêts tempérées, souterrains

Organisation sociale : nichée (3-5)

Facteur de puissance : 3

Trésor : aucun

Alignement : toujours loyal mauvais

Évolution possible : 5-6 DV (taille TP), 7-8 DV (taille P)

Les vissepinces, créatures aussi redoutables que pitoyables, ont autrefois été des êtres humains, des nains, des elfes, des gnomes ou des halfélins. Leur transformation est le fruit des tortures indescriptibles qu'ils ont subies. Elles poursuivent désormais l'œuvre effroyable de leurs

aïeux, enlevant à leur tour les voyageurs et les aventuriers pour leur faire subir la même métamorphose cauchemardesque qu'eux.

Un vissepince est une parodie grotesque et cauchemardesque d'une créature humanoïde. Elle mesure environ 0,60 mètre de haut, mais a un corps courbé et contrefait, ce qui la force à laisser

traîner au sol les griffes qui lui servent de mains. Sa peau est couverte de pointes osseuses et d'ulcérations douloureuses.

Les vissepinces évitent la lumière du soleil et creusent donc leur repaire au plus profond d'épaisses forêts. Ils percent souvent de vastes labyrinthes de tunnels entre des cavernes souterraines afin de pouvoir parcourir de grandes distances sans se risquer à l'air libre. Les vissepinces scellent les entrées de leur repaire au moyen de pierres plates, puis les dissimulent soigneusement. Si ces créatures découvrent que l'une de ces entrées a été trafiquée, ils traqueront les intrus et les tueront afin de protéger leurs secrets.

Les vissepinces communiquent uniquement par télépathie. Ils sont capables d'émettre des grognements et des claquements, mais ces bruits ne forment pas un langage. De temps à autre, les vissepinces font semblant de communiquer de cette façon afin de dissimuler leurs aptitudes télépathiques à leurs ennemis.

COMBAT

Les vissepinces sont de piètres combattants et ne se battent que s'ils n'ont d'autre alternative. Ils préfèrent abattre les membres d'un groupe un par un sur une longue période de temps. La première attaque qu'ils lancent contre la cible choisie prend d'ordinaire la forme d'une attaque mentale à effet lent (cf. « Invasion mentale » ci-dessous). On sait que certains vissepinces ont suivi et harcelé leurs victimes de cette façon pendant des jours.

Aura de terreur (Sur). Un vissepince peut, par une action simple, émettre un effet de terreur dans un rayonnement de

9 mètres de rayon centré sur lui. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet de ce

pouvoir doivent réussir un jet de Volonté (DD 14) pour ne pas sombrer, terrifiées,

dans un état de catatonie pendant 1d4+4 rounds. Celles qui le ratent se roulent en boule, agrippent leurs genoux ou restent plus simplement immobiles, le regard vide, en frissonnant. Toute créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet ne peut plus être affectée par l'aura de terreur du vissepince concerné pendant vingt-quatre heures.

Invasion mentale (Sur). Un vissepince peut projeter des pensées et des suggestions dans l'esprit d'une créature située à moins de 90 mètres. Ces pensées visent d'ordinaire à provoquer une crise de paranoïa – image de monstres en traque ou d'yeux regardant fixement, ainsi que la sensation d'être suivi, surveillé ou jaugé du regard.

La cible de cette attaque mentale de type fantasme doit réussir un jet de Volonté (DD 14)

ou subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse. Une fois qu'il a eu recours à ce pouvoir, un vissepince ne peut s'en servir de nouveau avant 1d4 rounds.

Paralysie (Ext). Toute créature griffée par un vissepince doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) pour ne pas être paralysée



WAP.oz

pendant 3d6 rounds. Le vissepince mettra à profit ce laps de temps pour entraver la créature déjà paralysée. Trois vissepinces peuvent transporter un être humain de corpulence moyenne une fois qu'il a été entravé.

Transformation en vissepince (Sur). Les vissepinces entraînent leurs victimes dans leur repaire et les entravent pour les empêcher de s'enfuir avant que la transformation n'ait commencé à faire effet (une créature capturée peut être en mesure de se libérer et de se frayer un chemin vers la sortie, mais il est peu probable qu'elle y parviendra : la faible hauteur du dédale de tunnels qui constituent d'ordinaire le repaire de vissepinces impose aux créatures de taille moyenne de progresser sur les genoux et les coudes). Puis, au moins trois vissepinces se rassemblent autour de leur victime entravée, un humanoïde – monstrueux ou pas –, avant de la toucher. Après 1d6 rounds de ce contact physique, toutes les valeurs de caractéristiques de la victime tombent à 1 (à l'exception de celles qui seraient déjà à 0), la réduisant ainsi à un état d'hébétéude la rendant totalement vulnérable (aucun jet de sauvegarde n'est possible). À ce stade, le recours au sort *guérison suprême* ou *restauration suprême* permet à la victime de récupérer ses valeurs de caractéristiques. Au bout de 1d6 heures supplémentaires, la transformation est achevée et seuls les sorts *souhait* ou *miracle* peuvent alors annuler les effets du processus.

Porte dimensionnelle (Sur). Un vissepince peut, une fois tous les deux rounds, produire un effet similaire à celui du sort *porte dimensionnelle*, à la différence près que sa portée est seulement de 18 mètres et qu'il ne peut porter de charge supplémentaire.

Télépathie (Ext). Les vissepinces peuvent communiquer télépathiquement avec toute créature se trouvant à moins de 90 mètres et disposant d'un langage.

YUGOLOTH

Les yugoloths sont peut-être les êtres les plus avides et les plus égoïstes que l'on puisse rencontrer sur les plans inférieurs. Ils règnent sans partage sur les Extérieurs maléfiques du plan de la Géhenne.

Les yugoloths s'engagent parfois comme mercenaires auprès des démons, des diables et d'autres puissances planaires. Ils prennent à cœur leur rôle de soldat et de garde du corps car ils adorent faire souffrir, mais ils peuvent à tout moment se retourner contre leurs maîtres si l'ennemi leur fait une meilleure offre. Ils aiment aussi pratiquer la torture, pour les mêmes raisons.

Les yugoloths sont dirigés par un membre de leur race d'une puissance incommensurable, nommé le Général de la Géhenne et qui règne d'une main de fer – mais pas plus loin que son poing ne porte. Aucune opposition généralisée ou organisée ne se dresse contre le Général, mais les yugoloths se trouvant hors de sa sphère d'influence directe n'hésitent pas à agir comme bon leur semble. Le Général dirige depuis la Cité Rampante, une métropole soutenue par des milliers de jambes greffées ensemble et qui erre lentement sur le terrain volcanique de la Géhenne.

Quelle que soit leur apparence, il émane des yugoloths un parfum de soufre. Sous leur forme naturelle, ils laissent derrière eux une trainée de cendres, qu'ils le souhaitent ou pas.

Les yugoloths parlent l'abyssal, le draconique et l'inferral.

COMBAT

Les yugoloths sont en général des combattants déterminés. Lorsqu'ils affrontent un groupe, ils se choisissent un adversaire qu'ils attaquent jusqu'à sa mort. Ils combattent à un rythme effréné,

utilisant rapidement leur meilleures attaques et pouvoirs magiques, même s'ils ne savent pas exactement ce à quoi ils font face.

Tous les yugoloths ont les pouvoirs spéciaux suivants en commun.

Extérieur. Un yugoloth possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

Convocation de yugoloth (Mag). La plupart des yugoloths peuvent convoquer leurs congénères comme s'ils lançaient un sort de *convocation de monstres*, mais ils n'ont qu'une chance limitée de réussite. Lancez 1d100 : en cas d'échec, aucun yugoloth ne répond à la convocation. Les créatures convoquées restent pendant une heure avant de retourner d'où elles viennent. Lorsqu'il est lui-même convoqué, un yugoloth ne peut utiliser son propre pouvoir de convocation pendant 1 heure.

Yugoloth. Un yugoloth est immunisé contre le poison et l'acide. Il bénéficie d'une résistance à l'électricité, au feu et au froid de 20 points. Les yugoloths peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature parlant au moins une langue dans un rayon de 20 mètres.

MARRAENOLOTH

Les marraenoloths ont un rôle bien particulier, qui en fait peut-être les plus spécialisés des yugoloths. Ils sont les canotiers de la rivière Styx, dirigeant d'un air sombre leurs embarcations spectrales sur cette rivière sépulcrale et à travers tous les plans abominables qu'ils visitent.

Ces pâles humanoïdes ne sont rien d'autre que des squelettes vêtus de robes pourries et de suaires. Seule la lueur rouge brillant au fond de leurs yeux donne une indication de la vie qui les anime. Comme tous les êtres originaires de la Géhenne, ils sont sans pitié et vénaux. Ils peuvent parler toutes les langues, mais communiquent avec leurs semblables par télépathie.

C'est en maintenant une stricte neutralité dans leurs affaires avec chacun que les marraenoloths conservent leur droit de traverser librement tous les plans extérieurs d'alignement mauvais. Ils peuvent quitter le Styx, mais leurs embarcations ne le peuvent et les marraenoloths s'aventurent rarement là où leurs bateaux ne peuvent les emmener.

Les marraenoloths ne transportent jamais de cargaison, uniquement des passagers. Le paiement doit être effectué à l'avance et se monte au moins à 100 po par personne. Les marraenoloths se perdent rarement – voire jamais – dans les cours labyrinthiques du Styx, il y a à 15% de chances lors de chaque voyage que le canotier mène ses passagers tout droit dans une embuscade, préparée et payée par des tiens. Chaque 100 po supplémentaires payées par passager réduit les chances de 5%.

Combat

Les marraenoloths doivent principalement se contenter de leurs pouvoirs magiques pour attaquer et se défendre.

Pouvoirs magiques. Animation des morts, assassin imaginaire, charme-personne, empoisonnement, flammes, modification d'apparence et téléportation sans erreur à volonté. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort.

Regard terrifiant (Sur). Lorsqu'un marraenoloth toise une créature, cette dernière doit réussir un jet de Volonté (DD 15) sous peine de devenir secouée pendant 1d4 rounds. C'est un effet mental de terreur.

Convocation de yugoloth (Mag). Une fois par jour, un marraenoloth peut convoquer un autre marraenoloth avec une chance de réussite de 75%.

	Marraenoloth	Arcanoloth	Yagnoloth
	Extérieur (Mal) de taille M	Extérieur (Mal) de taille M	Extérieur (Mal) de taille G
Dés de vie :	10d8 (45 pv)	12d8 (54 pv)	10d8+40 (85 pv)
Initiative :	+2	+7	+2
Vitesse de déplacement :	15 m	9 m, vol 15 m (médiocre)	15 m
CA :	21 (12 Dex, +9 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 19	28 (+3 Dex, +15 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 25	21 (-1 taille, +2 Dex, +10 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 19
Attaques :	morsure (+11 corps à corps)	2 griffes (+12 corps à corps), morsure (+7 corps à corps)	grande épée (+9/+4 corps à corps), griffes (+20 corps à corps) ; ou grande hache (+9/+4 corps à corps), griffes (+20 corps à corps)
Dégâts :	morsure 1d6+1	griffes 1d4 et venin, morsure 1d6	grande épée 2d6/19-20, grande hache 1d12/x3, griffes 1d6+10 et frappe étourdissante
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/1,50 m	1,50 m x 1,50 m/3 m
Attaques spéciales :	pouvoirs magiques, regard terrifiant	pouvoirs magiques, sorts, venin	absorption d'énergie, décharge électrique, frappe étourdissante, souffle
Particularités :	Extérieur, RM 21, yugoloth	Extérieur, immunité partielle contre les sorts, réduction des dégâts (15/+3), RM 24, yugoloth	bras musclé, Extérieur, réduction des dégâts (15/+1), RM 25, yugoloth
Jets de sauvegarde :	Réf +9, Vig +7, Vol +9	Réf +11, Vig +8, Vol +14	Réf +9, Vig +11, Vol +9
Caractéristiques :	For 13, Dex 15, Con 10, Int 13, Sag 14, Cha 10	For 11, Dex 16, Con 11, Int 20, Sag 18, Cha 17	For 30, Dex 14, Con 19, Int 15, Sag 15, Cha 16
Compétences :	Bluff +13, Connaissances (plans) +14, Détection +4, Diplomatie +2, Équilibre +15, Estimation +14, Intimidation +2, Natation +13, Perception auditive +4, Profession (canotier) +13, Sens de l'orientation +15	Bluff +17, Concentration +14, Connaissance des sorts +20, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (plans) +19, Diplomatie +19, Intimidation +20, Langage secret +19, Profession (scribe) +19, Psychologie +19, Renseignements +18	Concentration +17, Connaissances (plans) +15, Détection +15, Diplomatie +5, Escalade +22, Intimidation +16, Perception auditive +15, Psychologie +15, Saut +20
Dons :	Esquive, Magie de guerre, Vigilance	École renforcée (Abjuration), Extension d'effet, Science de l'initiative, Volonté de fer	Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement
Milieu nature/climat :	milieu aquatique	terre ferme, souterrains	terre ferme, souterrains
Organisation sociale :	solitaire	solitaire, paire ou ambassade (3-4)	solitaire
Facteur de puissance :	10	17	10
Trésor :	normal (pièces uniquement)	normal	normal
Alignement :	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais	toujours neutre mauvais
Évolution possible :	11-20 DV (taille M)	13-24 DV (taille M)	11-30 DV (taille G)

ARCANOLOTH

Les arcanoloths sont les scribes, les archivistes, les négociateurs et les diplomates de la Géhenne. En tant que tels, ils peuvent être manipulateurs, cupides et hypocrites, mais une fois donnée, ils tiennent leur parole.

Les arcanoloths ont un corps humanoïde mais la tête d'un chacal ou d'un chien. Ils s'habillent élégamment, mais sont efficaces et abruptes, voir désagréables.

Les arcanoloths parlent et écrivent toutes les langues.

Combat

Les arcanoloths sont faibles au corps à corps, mais ce sont de puissants lanceurs de sorts. Ils possèdent les pouvoirs suivants en plus des pouvoirs habituels des yugoloths.

Pouvoirs magiques. *Changement de forme, distorsion du bois, invisibilité (sur lui-même uniquement), métal brûlant, projectile magique, télékinésie, ténèbres et vol à volonté ; distorsion du bois, image accomplie* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 12, jets de

sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Sorts. Un arcanoloth peut lancer des sorts profanes comme un ensorceleur de niveau 12 (sorts connus 9/5/5/4/3/2/1 ; peut lancer 6/7/7/7/6/5/3 ; jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort, ou 15 + niveau de sort pour les abjurations).

Venin (Ext). Les griffes d'un arcanoloth sont enduites de venin. Celui-ci est inoculé lors de chaque attaque de griffes réussie (jet de Vigueur DD 16). Les effets initial et secondaire sont identiques (affaiblissement temporaire de 1 point de Force).

Convocation de yugoloth (Mag). Une fois par jour, un arcanoloth peut convoquer un autre arcanoloth avec une chance de réussite de 40%.

Immunité partielle contre les sorts. Les sorts mentaux n'ont aucun effet sur un arcanoloth.

YAGNOLOTH

Dans la structure féodale simpliste de la Géhenne, les yagnoloths sont des petits seigneurs. Ils possèdent chacun un territoire où

les yagoloths sont à leurs ordres. La logique de cet arrangement n'est pas très claire, car les yagoloth ne sont ni plus forts ni plus intelligents que la plupart de leurs sujets. Mais quelle qu'en soit la raison, les dirigeants suprêmes de la Géhenne conservent cette règle ancienne, au profit des yagoloths.

D'ailleurs, les yagoloths tirent tout le parti possible de leur position, allant jusqu'à ordonner l'exécution de yugoloths dont la force physique ou les pouvoirs magiques sont considérablement supérieurs aux leurs, mais qui leurs sont inférieurs hiérarchiquement. Évidemment, tout yugoloth dans la même position ferait de même. Néanmoins, le fait que l'autorité des yagoloths excède leur pouvoir personnel fait qu'on leur voue une rancœur particulière. Aucun yugoloth ne laisse passer une opportunité de trahir son seigneur yagoloth – si la récompense est suffisante.

Un effet secondaire de cette rancune fait que les yagoloths ne peuvent convoquer d'autres yugoloths.

Les yagoloths sont humanoïdes et mesurent entre 3 et 4,50 mètres de haut. Leur carapace est rouge et écailleuse, leur tête est assez petite et squelettique et ils possèdent des oreilles ressemblant à des ailes de chauves-souris. Le bras de prédilection des yagoloths est énorme avec des muscles épais et noueux et il est assez long pour pendre sur le sol. Ils utilisent ce bras pour leurs attaques de griffes. L'autre bras paraît minuscule en comparaison et a à peu près la taille d'un bras humain normal. Ce bras est toujours celui qui tient une arme. Cette dernière peut être magique, mais n'est jamais une arme spécifique et ne possède jamais de propriétés spéciales. En effet, un yagoloth qui posséderait une telle arme serait rapidement assassiné par l'un de ses subalternes.

Combat

Un yagoloth attaque à l'aide de ses deux bras au corps à corps. Il tient soit une grande épée (qui serait une épée à deux mains pour une créature de taille M) ou une grande hache avec son bras secondaire, mais celui-ci est plus faible (For 10) et le yagoloth ne bénéficie d'aucun bonus de Force lorsqu'il frappe de ce bras.

Absorption d'énergie (Sur). Le plus horrible des pouvoirs d'un yagoloth est celui d'absorber l'énergie vitale. La victime doit être inconsciente ou étourdie et le yagoloth place sa tête contre la chair de sa proie. Pour chaque round entier pendant lequel le monstre et la victime restent en contact, cette dernière reçoit 1d4 niveaux négatifs. Le jet de Vigueur permettant de retirer ses niveaux négatifs a un DD de 18.

Décharge électrique (Mag). Un yugoloth peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour, infligeant 1d8+10 points de dégâts d'électricité. Niveau de lanceur de sorts 10.

Frappe étourdissante (Ext). Tout personnage frappé par le bras massif d'un yugoloth doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) pour éviter d'être étourdi pendant un nombre de rounds égal aux dégâts infligés par le coup.

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds et par une action simple, un yagoloth peut souffler un nuage d'acide dans un cône de 4,50 mètres de long. Le nuage reste en place pendant 1 round seulement avant de se dissiper. Un personnage pris dans la zone d'effet doit faire un jet de Réflexes (DD 19). En cas d'échec, il subit 2d6 points de dégâts d'acide et il est étourdi pendant un nombre de rounds égal aux dégâts subis.



Bras musclé (Ext). Le bras massif d'un yagnoloth fonctionne comme une arme naturelle, mais lorsqu'il est utilisé pour porter des attaques secondaires. Ce pouvoir annule les malus que subit habituellement une attaque secondaire et permet de bénéficier de l'intégralité de son bonus de Force aux jets de dégâts avec ses griffes, que l'attaque soit principale ou secondaire.

ZOOMORPHE

Métamorphe de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 12 (+1 Dex, +1 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 11

Attaques : 2 griffes (+2 corps à corps) et morsure (-3 corps à corps)

Dégâts : griffes 1d4+1, morsure 1d6-1

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Particularités : métamorphisme, perception empathique, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 9, Dex 12, Con 11, Int 8, Sag 13, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +3,

Discrétion +3, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +6

Dons : Science de l'initiative

Milieu naturel/climat : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre

Évolution possible : 5-8 DV (taille M), 9-12 DV (taille G)

Animaux de compagnie recherchés et protecteurs dévoués à leur maître, on trouve les zoomorphes change-forme dans de nombreuses sociétés civilisées. La plupart de ces créatures insolites sont domestiquées : il est donc rare d'en rencontrer une à l'état sauvage.

La nature changeante du zoomorphe lui permet d'adopter une grande variété de formes animales, même s'il préfère toujours apparaître sous sa forme naturelle – celle d'un énorme chat domestique à la fourrure gris-bleu. Quand il est d'humeur joueuse, le zoomorphe divertit son maître en adoptant des formes séduisantes ou drôles. Mais lorsqu'il se défend contre un assaillant, il prend une forme beaucoup plus menaçante.

Un zoomorphe est lié à un maître, et à un seul, et reste son loyal compagnon toute sa vie durant. La personnalité de la créature est extrêmement malléable et, au fil du temps, ressemble de plus en plus à celle de son maître.



Les zoomorphes parlent le commun. Ce sont des créatures bavardes qui sont incapables de se taire.

COMBAT

En situation de combat, le zoomorphe change de forme tous les rounds afin de désorienter ses adversaires, ce qui rend difficile le choix d'une stratégie pour le combattre. Lorsqu'il défend son maître, le zoomorphe combat jusqu'à la mort ; s'il est attaqué seul, il aura tendance à fuir un combat qui tourne mal.

Métamorphisme (Sur). Le zoomorphe peut, par une action libre, produire un effet similaire à celui du sort *métamorphose*, sous les réserves indiquées ci-dessous. La créature peut adopter la forme de n'importe quel animal, créature primitive ou vermine de taille M ou inférieure, mais ne récupère pas, en reprenant sa forme naturelle, les points de dégâts perdus lorsqu'elle était métamorphosée.

Perception empathique (Ext). Le zoomorphe peut percevoir les émotions superficielles de toute créature se trouvant à moins de 15 mètres de lui et qu'il peut voir. Il peut détecter les besoins, pulsions et émotions de base, mais pas les pensées. Si la créature concernée réussit un jet de Volonté (DD 13), elle est à l'abri du pouvoir de perception empathique du zoomorphe pendant 24 heures.

Compétences. Les zoomorphes bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les jets de Déplacement silencieux et d'un bonus racial de +2 sur les jets d'Escalade et de Saut.

APPENDICE : ARCHÉTYPES

Les créatures archétypales sont créées en ajoutant les caractéristiques d'un archétype à une créature existante. Cet appendice contient les règles nécessaires à la construction de plusieurs créatures archétypales comme le chevalier de la mort.

Un archétype change parfois le type de la créature à laquelle on l'applique. Dans ce cas, la créature reçoit toutes les vulnérabilités et les immunités de son nouveau type. Tous les autres attributs, y compris la taille des dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, les dons et les compétences restent inchangés à moins que la description de l'archétype n'indique le contraire.

Les ajustements aux valeurs des caractéristiques associées à un archétype ne peuvent réduire une valeur de caractéristique en dessous de 1, à moins que cela ne soit spécifiquement indiqué.

CHEVALIER DE LA MORT

Les dieux de la mort créent les chevaliers de la mort, qui sont les champions de la cause du Mal. Ces horribles mort-vivants sont souvent choisis dans les rangs des chevaliers noirs, des guerriers, des rôdeurs et des barbares décadents. Mais un paladin qui est corrompu peu de temps avant sa mort peut aussi devenir un chevalier de la mort. Les paladins qui deviennent des chevaliers

de la mort bénéficient des mêmes avantages que ceux qui deviennent chevaliers noirs, comme expliqué dans le *Guide du Maître*.

L'apparence physique d'un chevalier de la mort est celle d'un cadavre nécrosé. Son visage se résume à un crâne noirci parsemé de quelques traces de chairs en décomposition, et son regard se réduit à une lueur orangée profondément enfoncée dans ses orbites vides. La voix d'un chevalier de la mort est froide et résonne depuis ses entrailles creuses. Les chevaliers de la mort étaient souvent des personnes puissantes de leur vivant et ils portent donc des habits ou des armures somptueuses ou magiques. Ils aiment particulièrement s'affubler d'une large cape sombre les désignant comme des personnages d'importance.

Les chevaliers de la mort parlent les langues qu'ils connaissent de leur vivant.

CRÉATION DE CHEVALIER DE LA MORT

« Chevalier de la mort » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de type humanoïde et d'alignement mauvais qui a atteint au moins le niveau 6 (et qu'on appelle ci-dessous « le personnage »). Le personnage change de type pour devenir un mort-vivant. Il conserve tous les attributs et les pouvoirs spéciaux du personnage, avec les exceptions notées ci-dessous.

Dés de vie. Tous les dés de vie du personnage (présents et futurs) deviennent des d12.

Vitesse de déplacement. Comme le personnage.

CA. Le chevalier de la mort obtient un bonus d'armure naturelle de +5, ou conserve celui du personnage s'il est supérieur.

Attaques. Les chevaliers de la mort combattent habituellement avec des armes de guerre, mais disposent d'une attaque de contact lugubre s'ils sont désarmés.

Dégâts. L'attaque de contact lugubre d'un chevalier de la mort génère de l'énergie négative, ce qui inflige aux créatures vivantes des dégâts égaux à 1d8 + le bonus de Charisme du chevalier ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + le modificateur de Charisme de ce dernier) permet de réduire les dégâts de moitié et d'annuler l'affaiblissement temporaire de Constitution. Les personnages possédant des attaques naturelles peuvent utiliser soit celles-ci soit l'attaque de contact lugubre, selon leur préférence.

Attaques spéciales. Un chevalier de la mort conserve les attaques spéciales du personnage et obtient celles qui sont décrites ci-dessous.

Aura de terreur (Sur). Les chevaliers de la mort sont ceints d'une aura de mort et de malice. Les créatures possédant moins de 5 DV et se trouvant à 4,50 mètres d'un chevalier de la mort doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + le modificateur de Charisme de ce dernier) sous peine de subir les effets d'un sort de *terreur* lancé par un ensorceleur d'un niveau égal au niveau du chevalier de la mort.

Trait abyssal (Sur). Une fois par jour, un chevalier de la mort peut relâcher un trait de feu d'enfer. Il explose dans une étendue de 6 mètres de rayon à une distance inférieure ou égale à 120 mètres + 12 mètres par DV du chevalier de la mort. Le trait abyssal inflige 1d6 points de dégâts par DV du chevalier de la mort (maximum 20d6). La moitié de ces dégâts sont infligés par le feu, mais l'autre moitié provient directement d'une force divine, et n'est donc pas affectée par protection contre les énergies destructives (feu), bouclier de feu (boucher froid) ou d'autres sorts ou effets du même type. Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DV du chevalier de la mort + le modificateur de Charisme de ce dernier) réduit les dégâts subits de moitié.

Suivants morts-vivants. Un chevalier de la mort attire les créatures mortes-vivantes se trouvant dans un rayon de 300 kilomètres. Il peut ainsi obtenir des suivants dont le nombre total de dés de vie est égal ou inférieur à deux fois son niveau global. Les suivants arrivent mensuellement dans les proportions suivantes : 1d4 blêmes, 1d6 goules, 1d4 nécrophages, 1d12 squelettes de taille moyenne ou 1d8 zombis de taille moyenne par semaine. Ces créatures restent au service du chevalier de la mort jusqu'à leur destruction. Ce pouvoir agit séparément et en sus d'une éventuelle aptitude de classe du personnage à contrôler ou intimider les morts-vivants.

Sorts. Un chevalier de la mort peut lancer des sorts comme lorsqu'il était vivant. Son éventuel changement d'alignement peut empêcher l'utilisation de certains sorts.

Particularités. Un chevalier de la mort conserve toutes les particularités du personnage et obtient les suivantes.

Appel de destrier (Sur). Un chevalier de la mort peut convoquer un destrier, habituellement un destrier noir, mais il peut appeler n'importe quelle race de créatures utilisées comme monstres.

Le destrier ne peut avoir plus de dés de vie que la moitié du niveau global du chevalier de la mort. Si le destrier est perdu ou tué, le chevalier de la mort peut en appeler un autre après un an et un jour.

Immunité contre le renvoi des morts-vivants (Ext). Un chevalier de la mort ne peut être renvoyé. Il peut cependant être banni par une parole sacrée comme s'il était un extérieur d'alignement mauvais. (Le chevalier de la mort banni rejoint alors le plan du dieu maléfique qu'il sert.)

Immunités (Ext). Les chevaliers de la mort sont immunisés contre l'électricité, le froid et la métamorphose, et possèdent de plus toutes les immunités dues au statut de mort-vivant (voir ci-dessous).

Mort-vivant. Un chevalier de la mort est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Un chevalier de la mort ne peut être rappelé à la vie, et une résurrection ne fonctionne que s'il est consentant. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.



Réduction des dégâts (Sur). Le corps mort-vivant du chevalier de la mort est particulièrement résistant, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de 15/+1.

Résistance à la magie (Sur). Un chevalier de la mort bénéficie d'une résistance à la magie de 20 + 1 par niveau de personnage au-delà de 10.

Jets de sauvegarde. Comme le personnage.

Caractéristiques. Un chevalier de la mort gagne +4 en Force et +2 en Sagesse et en Charisme. Étant un mort-vivant, il ne possède pas de valeur de Constitution.

Compétences. Comme le personnage.

Dons. Comme le personnage.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.

Organisation sociale. Solitaire ou troupe (voir Suivants morts-vivants, ci-dessus)

Facteur de puissance. Comme le personnage +3.

Trésor. Normal (x2).

Alignement. Comme le personnage (toujours mauvais).

Évolution possible. Les chevaliers de la mort continuent à progresser selon leur classe de personnage initiale.

PERSONNAGES CHEVALIER DE LA MORT

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage chevalier de la mort est égal à son niveau de classe global + 5. Par exemple, un chevalier de la mort guerrier de niveau 7 et chevalier noir de niveau 3 a un NPE de 15 et est équivalent à un personnage de niveau 15.

Un personnage possédant la faculté de lancer spontanément des sorts de *soins* la perd en devenant un chevalier de la mort, mais il obtient alors la faculté de lancer spontanément des sorts de *blessures*.

EXEMPLE DE CHEVALIER DE LA MORT

Ce chevalier de la mort utilise un humain guerrier/chevalier noir comme créature de base.

Guerrier 7/Chevalier de la mort 3

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 10d12 (65 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m (harnois)

CA : 26 (+1 Dex, +10 armure [harnois +2], +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 25

Attaques : contact lugubre (+15 contact au corps à corps) ; ou épée à deux mains +3 (+19/+14 corps à corps) ; ou arbalète lourde (+11 distance)

Dégâts : contact lugubre 1d8 et affaiblissement temporaire de 1 point de Con, épée à deux mains +3 2d6+12/19-20, arbalète lourde 1d10/19-20

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Constitution, aura de terreur (4,50 m), châtiment du Bien (1/jour), contrôle des morts-vivants (3/jour), trait abyssal

Particularités : appel de destrier, aura de désespoir, bénédiction impie, *détection du Bien*, immunités, mort-vivant, réduction des dégâts (15/+1), RM 20, suivants morts-vivants, utilisation du poison

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +5

Caractéristiques : For 21, Dex 13, Con —, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Connaissances (religion) +2, Diplomatie +5, Discrétion +1, Dressage +3, Équitation (chevaux) +6, Escalade +3, Intimidation +4, Perception auditive +3, Saut +3

Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Destruction d'armes, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée à deux mains), Succession d'enchaînements

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire ou troupe

Facteur de puissance : 13

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

CRÉATURE CHIMÉRIQUE

Les créatures chimériques sont des hybrides qui combinent les traits d'une chèvre monstrueuse et d'un dragon chromatique avec une troisième créature. Cette dernière créature doit être de type animal, monstre primitif ou vermine.

Une créature chimérique possède au moins trois têtes. La tête de droite est celle de la chèvre. Elle a des yeux brillants, d'un rouge qui rappelle celui de l'ambre et de longues cornes ocre. La tête de gauche est celle du dragon, elle est écailleuse et ses yeux sont noirs comme le charbon. Les écailles de la tête draconique d'une créature chimérique peuvent être blanches, bleues, noires, rouges ou vertes. La tête centrale d'une créature chimérique est celle de la troisième créature. L'arrière-train de la créature est celui d'une chèvre noire, les ailes sont celles d'un dragon et les pattes avant sont celles de la troisième créature. Le *Manuel des Monstres* décrit une créature chimérique, fort justement nommée la chimère.

Les créatures chimériques parlent le draconique.

CRÉATION DE CRÉATURE CHIMÉRIQUE

« Créature chimérique » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de taille M, G ou TG et de



type animal, monstre primitif ou vermine. La créature chimérique change de type pour devenir une créature magique. La créature chimérique possède les attributs et pouvoirs spéciaux de la créature de base, à l'exception des modifications suivantes.

L'application de cet archétype sur un lion donne une chimère telle qu'elle est décrite dans le *Manuel des Monstres*. (Ce monstre est considéré comme possédant déjà l'archétype chimérique.)

Dés de vie. La taille des dés de vie augmente jusqu'à des d10. Le nombre de dés de vie est égal à la plus élevée des valeurs entre celle de la créature de base et 9 DV.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base, mais la créature chimérique possède des ailes et peut voler à une vitesse de 15 m (médiocre).

Classe d'armure. Le bonus d'armure naturelle de la créature de base augmente de +6.

Attaques et dégâts. Une créature chimérique conserve toutes les attaques de la créature de base et obtient de plus une attaque supplémentaire de morsure pour 2d6 points de dégâts de sa tête draconique et une attaque de coup de tête pour 1d8 points de dégâts pour sa tête de chèvre.

L'arme naturelle qui inflige les dégâts de base les plus importants devient son attaque principale. Si deux attaques sont à égalité, et que l'une d'entre elles inflige un effet secondaire (comme du poison), cette dernière est alors l'attaque principale. Si une égalité ne peut être résolue de cette façon, c'est au MD de choisir l'attaque principale parmi celles qui sont à égalité.

Attaques spéciales. La créature chimérique conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient de plus une attaque de souffle dépendant de la couleur de sa tête draconique.

Souffle (Sur). Une fois tous les 1d4 rounds, la tête draconique d'une créature chimérique peut utiliser un souffle qui inflige 3d8 points de dégâts. Les créatures dans la zone d'effet ont droit à un jet de Réflexes (DD 10 + la moitié des DV de la créature chimérique + le modificateur de Constitution de la créature chimérique) pour réduire les dégâts de moitié. Ce souffle suit toutes les règles d'un souffle de dragon (voir la section Dragon de cet ouvrage), avec les exceptions notées dans la table ci-dessous.

Pour déterminer aléatoirement la couleur de la tête draconique et donc la nature de son souffle, on peut lancer 1d10 et consulter la table ci-dessous.

1d10	Couleur de la tête draconique	Nature du souffle
1-2	Blanche	Cône de froid*
3-4	Bleue	Ligne d'électricité**
5-6	Noire	Ligne d'acide**
7-8	Rouge	Cône de feu**
9-10	Verte	Cône de gaz*

* Une ligne mesure toujours 1,50 mètre de haut, 1,50 mètre de large et 12 mètres de long.

** Un cône mesure toujours 6 mètres de long.

Particularités. Comme la créature de base, plus l'odorat.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base aux jets de sauvegarde sont identiques à ceux de la créature de base.

Caractéristiques. Elles sont modifiées comme suit : For +4, Dex +0, Con +4, Int +2, Sag +0, Cha +0.

Compétences. Les trois têtes de la créature chimérique la font bénéficier d'un bonus racial de +2 sur les jets de Détection et de Perception auditive.

Dons. Une créature chimérique reçoit automatiquement Attaques multiples en tant que don supplémentaire.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrains.

Organisation. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Comme la créature de base + 1 et au moins 9

Trésor. Normal.

Alignement. Comme la tête draconique.

Évolution possible. Comme la créature de base si elle avait au moins 9 DV, sinon : 10-18 (même catégorie de taille), 19-27 (une catégorie de taille plus grande).

EXEMPLE DE CRÉATURE CHIMÉRIQUE

Cet exemple de créature chimérique utilise un ankheg comme créature de base et une tête de dragon blanc.

Ankheg chimérique

Créature magique de taille G

Dés de vie : 9d10+45 (94 pv)

Initiative : 10

Vitesse de déplacement : 9 m, creusement 6 m, vol 15 m (médiocre)

CA : 24 (-1 taille, +15 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 24

Attaques : mandibules (+12 corps à corps), morsure (+10 corps à corps), coup de tête (+10 corps à corps)

Dégâts : mandibules 2d6+7, morsure 2d6+3, coup de tête 1d8+3

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaque spéciale : acide, souffle, étreinte, crachat acide

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne, odorat, perception des vibrations

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +11, Vol +4

Caractéristiques : For 25, Dex 10, Con 21, Int 3, Sag 13, Cha 6

Compétences : Détection +3, Escalade +11, Perception auditive +9

Dons : Attaques multiples (S)

Milieu naturel/climat : forêts et plaines chaudes ou tempérées, souterrains

Organisation : solitaire, couple ou groupe (3-4)

Facteur de puissance : 9

Trésor : aucun

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 10-18 (taille G), 19-27 (taille TG)

Acide (Ext). Des enzymes corrosifs s'écoulent des mandibules de la tête d'ankheg lors de chaque round durant lequel il maintient sa prise sur une créature qu'il agrippe. Cet acide inflige automatiquement 1d4 points de dégâts d'acide par round.

Souffle (Sur). La tête de dragon d'un ankheg chimérique peut exhaler un cône de froid de 6 mètres de long qui inflige 3d6 points de dégâts de froid (jet de Réflexes DD 19 pour 1/2 dégâts).

Étreinte (Ext). Si la tête d'ankheg d'un ankheg chimérique réussit une attaque de mandibules contre une créature plus petite que lui d'au moins une catégorie de taille, il inflige des dégâts normaux et peut engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité (modificateur de lutte +17). S'il réussit à assurer sa prise, il a ensuite le choix entre poursuivre la lutte normalement ou utiliser seulement sa gueule pour maintenir sa prise (malus de -20 aux jets de lutte, mais il n'est pas considéré comme étant en situation de lutte). Dans les deux cas, lors des rounds suivants, il inflige ses dégâts de mandibules et d'acide chaque fois qu'il réussit un jet de lutte. Si l'ankheg chimérique est

blessé après avoir agrippé sa proie, il recule dans son tunnel à sa vitesse de creusement, emportant sa victime avec lui.

Crachat acide (Ext). Un ankheg chimérique peut cracher une ligne d'acide de 1,50 mètre de haut et de large et de 9 mètres de long. Toutes les créatures frappées par cette attaque subissent 4d4 points de dégâts d'acide (jer de Réflexes DD 19 pour 1/2 dégâts). Un seul crachat épuise les réserves d'acide de l'ankheg chimérique, qui mettent 6 heures à se renouveler. Le monstre ne peut ni cracher l'acide, ni infliger des dégâts d'acide avec ses mandibules pendant cette période. Les ankhegs chimériques n'utilisent ce pouvoir qu'en dernier ressort, lorsqu'ils sont désespérés ou frustrés. Ils attendent la plupart du temps d'avoir été réduits à moins de la moitié de leurs points vie ou de n'avoir réussi à se saisir d'une proie.

Odorat (Ext). Un ankheg chimérique peut détecter l'approche d'un ennemi, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Perception des vibrations (Ext). Un ankheg chimérique peut automatiquement percevoir l'emplacement de n'importe quel objet ou créature en contact avec le sol dans un rayon de 18 mètres.

CRÉATURE TAURIQUE

Une créature taurique est un hybride possédant la tête, les bras et le torse d'un humanoïde, mais le bassin et les jambes d'un animal, d'un monstre primitif ou d'une vermine. Certaines de ces créatures sont le résultat d'expériences de magie profane ou encore la punition d'un dieu pour une offense quelconque. Les créatures tauriques du même type forment une race unique avec leur propre culture, leur langage et leur religion. Il ne faut pas confondre les créatures tauriques avec les hybrides bipèdes d'humanoïdes et d'animaux (comme les minotaures ou les satyres), ces derniers ayant des traits distincts de ceux des deux créatures dont elles sont apparemment issues.

Les créatures tauriques parlent les langues des deux créatures qui les composent, ainsi que le langage qu'elles ont pu développer en tant que race.

CRÉATION DE CRÉATURE TAURIQUE

« Créature taurique » est un archétype qui permet de former un hybride à partir de deux créatures. Il peut s'appliquer d'une part à n'importe quel humanoïde tangible de taille P ou M (qu'on désigne ensuite sous le terme « humanoïde de base ») et d'autre part à n'importe quelle créature tangible de type animal, monstre primitif ou vermine, de taille M ou G et possédant au moins quatre jambes (qu'on désigne ensuite sous le terme « créature de base »). Une créature taurique change de type pour devenir un humanoïde monstrueux. Elle possède par ailleurs tous les attributs et pouvoirs spéciaux de la créature de base, excepté sur les points suivants.

Taille. Comme la créature de base.

Dés de vic. Une créature taurique possède un nombre de dés de vic égal à la somme de ceux de la créature de base et de l'humanoïde de base. Ils changent tous pour des d8. Un humanoïde qui possède habituellement une classe au lieu d'avoir des dés de vic en propre compte comme une créature à 1 DV.

CA. Une créature taurique obtient soit le bonus d'armure naturel de la créature de base, soit celui de l'humanoïde de base, en gardant uniquement la valeur la plus élevée des deux.

Attaques et dégâts. Une créature taurique conserve les armes naturelles et les dégâts de base de l'humanoïde de base et de la créature de base, à condition qu'elle soit capable de porter ces attaques sous sa nouvelle forme. Par exemple, si la créature de base possède une attaque de morsure, la créature taurique ne peut l'utiliser puisqu'elle n'a plus la tête adéquate. Si la créature perd ainsi son attaque principale, les autres attaques sont toujours toutes considérées comme étant secondaires. Une créature taurique a le bonus de base à l'attaque d'un humanoïde monstrueux de son total de dés de vie (hors niveaux de classe).

Attaques spéciales. Une créature taurique conserve les pouvoirs spéciaux de l'humanoïde de base et de la créature de base, à condition qu'elle soit capable de porter ces attaques sous sa nouvelle forme. Par exemple, si la créature de base possède une attaque de souffle ou de regard, la créature taurique ne peut les utiliser puisqu'elle n'a plus la tête adéquate.

Particularités. Une créature taurique conserve les particularités de l'humanoïde de base et de la créature de base.

Jets de sauvegarde. Le bonus de base pour chaque jet de sauvegarde est – individuellement – égal au plus élevé des bonus de base de la créature de base ou de l'humanoïde de base.

Caractéristiques. Une créature taurique possède les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de l'humanoïde de base et les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la créature de base.

Compétences. Une créature taurique obtient un nombre de points de compétence égal au quota normal d'un humanoïde monstrueux de sa taille, de sa valeur d'Intelligence et de son nombre de DV (hors niveaux de classe). Toutes les compétences des listes de la créature de base et de l'humanoïde de base sont considérées comme des compétences de classe. Si la créature taurique acquiert une classe, elle obtient normalement les points de compétence de cette classe.

Dons. Une créature taurique obtient un nombre de dons égal au quota normal d'un humanoïde monstrueux de sa taille, de sa valeur d'Intelligence et de son nombre de DV (hors niveaux de classe). Elle préfère habituellement les dons possédés par la créature de base ou l'humanoïde de base.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base ou l'humanoïde de base, en choisissant le plus restrictif.



Organisation sociale. Comme la créature de base ou l'humanoïde de base, en choisissant celui qui utilise le moins de catégories.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Trésor. Comme l'humanoïde de base.

Alignement. Comme l'humanoïde de base.

Évolution possible. Par la classe de personnage de l'humanoïde de base.

EXEMPLE DE CRÉATURE TAURIQUE

Cet exemple de créature taurique utilise un griffon comme créature de base et un goblin homme d'armes de niveau 1 comme humanoïde de base.

Hobgobelin-griffon taurique

Humanoïde monstrueux de taille C

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m, vol 24 m (moyenne)

CA : 18 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle, +1 armure [ronde de bois]), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaques : épée longue (+11/+6 corps à corps), 2 griffes (+6 corps à corps) ; ou javeline (+9 distance)

Dégâts : épée longue 1d8+4/19-20, griffes 2d6+2, javeline 1d6+4

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2)

Particularités : odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +11, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +12*, Intimidation +5, Perception auditive +13, Saut +13

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Milieu naturel/climat : collines et montagnes chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire, paire ou nichée (6-10)

Facteur de puissance : 5

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

Bond (Ext). Lorsqu'il charge, un hobgobelin-griffon taurique peut effectuer une attaque à outrance (y compris à l'aide de ses pattes arrière, voir ci-dessous), bien qu'il vienne de se déplacer dans le round.

Pattes arrière (Ext). Un hobgobelin-griffon taurique qui bondit sur un adversaire peut porter deux attaques de pattes arrières (+10 corps à corps) qui infligent 1d6+2 points de dégâts chacune.

Odorat (Ext). Un hobgobelin-griffon taurique peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

Compétences. Un hobgobelin-griffon taurique bénéficie d'un bonus racial de +4 sur ses jets de Déplacement silencieux et de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 sur ses jets de Détection à la lumière du jour.



CRÉATURE TITANESQUE

Les créatures titanesques peuvent être engendrées soit par de formidables transformations magiques, soit par les forces de la nature lorsqu'elles s'ennayaient. L'intellect limité d'une créature titanesque fait qu'elle est incapable de prendre en compte sa taille gigantesque. Elle a donc des difficultés à interagir avec son environnement et les êtres « minuscules » qui le peuplent. La transformation laisse habituellement la créature confuse ou désorientée.

À l'exception de leur taille, les créatures titanesques ont la même apparence que les créatures ordinaires dont elles sont issues. Elles dépassent en taille la plupart des autres êtres vivants et mesurent entre 10 et 20 mètres de hauteur (ou de longueur). Elles peuvent peser entre 16 et 200 tonnes.

CRÉATION DE CRÉATURE TITANESQUE

« Créature titanesque » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de type animal ou vermine et de taille M ou plus petite (qu'on désigne ensuite sous le terme « créature de base »). Elle conserve tous les attributs et pouvoirs spéciaux de la créature de base, excepté sur les points suivants.

Taille. Augmente jusqu'à Gig.

Dés de vie. Augmentent jusqu'à 25 DV.

Vitesse de déplacement. La valeur la plus élevée entre 6 mètres et la vitesse de la créature de base. La manœuvrabilité d'une créature titanesque sachant voler est réduite à déplorable.

CA. Une créature taurique possède une armure naturelle de +20, qui remplace celle de la créature de base.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque d'une créature titanesque est de +18 (c'est-à-dire celui d'un animal de 25 DV). Si la créature de base n'a aucune attaque physique infligeant des dégâts, la créature titanesque possède alors une attaque choisie par le MD, selon la morphologie de la créature.

Dégâts. Les dégâts de base de la créature titanesque sont modifiés selon la table suivante.

DÉGÂTS DE BASE D'UNE CRÉATURE TITANESQUE

Morsure	Griffes	Corne	Coup
3d8	3d6	3d8	2d8

Espace occupé/allonge. Selon sa morphologie, l'espace occupé et l'allonge d'une créature titanesque peut être de 6 m par 6 m/6 m, de 3 m par 12 m/3 m ou de 6 m par 12 m/3 m.

Attaques spéciales. Une créature titanesque conserve les pouvoirs spéciaux de la créature de base et obtient les attaques spéciales décrites ci-dessous.

Attaques de zone (Ext). Toutes les attaques spéciales de la créature de base qui affectent une zone d'effet (comme la faculté d'une araignée de générer des toiles) voient celles-ci prendre des proportions gigantesques. La hauteur, la longueur et la largeur de ses zones sont multipliées par le facteur indiqué sur la table Modificateurs des créatures titanesques.

Augmentation des dégâts

(Ext). Les dégâts (aux points de vie, mais pas aux caractéristiques) infligés par des attaques spéciales autres que le poison et le pétrinement sont triplés.

Augmentation du venin (Ext). Si la créature de base est venimeuse, les effets initiaux et secondaires augmentent jusqu'à 2d6. Le jet de sauvegarde pour se prémunir des effets du venin d'une créature titanesque est de 22 + le modificateur de Constitution de cette dernière.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, une créature titanesque peut piétiner des adversaires de taille TC ou plus petits. Cette attaque inflige des dégâts contondants égaux à 3d8 + une fois et demi le bonus de force du monstre. Un adversaire piétiné peut tenter soit une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 au jet d'attaque), soit un jet de Réflexes (DD 22 + le bonus de Force de la créature titanesque) pour réduire les dégâts de moitié.

Particularités. Comme la créature de base.

Jets de sauvegarde. Le bonus de base des jets de sauvegarde d'une créature titanesque est de +14 pour chaque catégorie.

Caractéristiques. Les valeurs de Force, de Constitution et de Dextérité sont modifiées comme l'indique la table Modificateurs des créatures titanesques, mais la valeur de Dextérité ne peut être abaissée en dessous de 10. Les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont inchangées.

Compétences. Comme la créature de base, en tenant compte des changements de valeur de caractéristique et de taille.

Dons. Une créature titanesque reçoit le don Vigueur surhumaine en tant que don supplémentaire.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. 13 si le FP de la créature de base est de 1 ou moins, comme la créature de base +13 sinon.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Aucune.

MODIFICATEURS DES CRÉATURES TITANESQUES

Taille de la créature de base	For	Dex	Con	Modification des zones d'effet
I	+36	-12	+16	x12
Min	+36	-12	+16	x10
1P	+34	-8	+16	x8
P	+30	-6	+16	x6
M	+26	-4	+16	x4

EXEMPLE DE CRÉATURE TITANESQUE

Cet exemple de créature titanesque utilise un crapaud comme créature de base.

Crapaud titanesque

Animal de taille Gig

Dés de vie : 25d8+200 (312 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6 m

CA : 26 (-4 taille, +20 naturelle), contact 6, pris au dépourvu 26

Attaques : morsure (+27 corps à corps)

Dégâts : morsure 3d8+19

Espace occupé/allonge : 6 m x 6 m/6 m

Attaques spéciales : piétinement (3d8+19)

Particularités : vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +24, Vol +16

Caractéristiques : For 37, Dex 10, Con 27, Int 1, Sag 14, Cha 4

Compétences : Détection +5, Discrétion -4, Perception auditive +5

Dons : Vigueur surhumaine (S)

Milieu naturel/climat : terre ferme et milieu aquatique chauds ou tempérés

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 13

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : —

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un crapaud titanesque peut piétiner des adversaires de taille TC ou plus petits. Cette attaque inflige 3d8+19 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 au jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 35) pour réduire les dégâts de moitié.

DEMI-GOLEM

Les demi-golems sont le résultat de bonnes intentions ayant pavé la route vers un désastre. Si l'application d'un cataplasme aux herbes médicinales ou l'incantation d'un sort peut sauver la vie d'un blessé ou d'un malade, seule une magie puissante peut remplacer un membre. Ce niveau de magie est souvent hors de portée des travailleurs d'une carrière, d'un moulin ou des champs lorsqu'ils perdent l'usage d'un bras ou d'une jambe.

Les artisans profanes ont appliqué leur connaissance de la création des golems pour concevoir une nouvelle façon de rendre leur intégrité à ces malheureux. Bien que les résultats initiaux aient été satisfaisants, il y a une limite à l'efficacité de cette technique. Un grand nombre des personnes ayant reçu un ou plusieurs membres artificiels se sont avérés incapables de supporter le stress de la transformation et sont devenus irrémédiablement maléfiques suite à l'opération. Des individus de mauvaise moralité exploitent maintenant cette limitation, créant intentionnellement des croisements malfaisants et meurtriers entre le vivant et la machine.

CRÉATION

La création d'un demi-golem se fait en deux étapes. La première est la fabrication des membres eux-mêmes et la seconde est leur fixation sur futur porteur.

Mouler un membre dans l'argile, en préparer un de chair, le sculpter dans la pierre ou le forger à partir d'acier requiert la compétence appropriée (voir la description de chaque demi-golem pour les détails) et peut être fait par n'importe qui. Imprégner un membre formé de la magie nécessaire requiert les dons Création d'objets merveilleux et Création d'armes et armures magiques. Les rituels prennent un mois à achever. Le créateur doit travailler au moins 8 heures chaque jour dans un laboratoire ou un atelier préparé à cet effet. Cette pièce ressemble à un laboratoire d'alchimie et son installation coûte 500 po.

Lorsqu'il ne travaille pas aux rituels, le créateur doit se reposer et ne peut entreprendre aucune autre activité, exactement comme s'il était en train de construire un golem. Comme pour un golem, si le créateur construit lui-même les membres artificiels, le temps de fabrication est inclus dans celui nécessaire aux rituels (il peut faire les deux tâches en même temps).

Une fois créés, les membres sont considérés comme des objets magiques à fin d'incantation. Tout personnage capable de lancer des sorts du niveau approprié (vois les descriptions de chaque demi-golem) peut fixer un membre. Il ne reste plus qu'à prononcer

les derniers mots de l'incantation et effectuer les gestes nécessaires pour achever le rituel et activer la magie de l'objet. Tous les membres devant être greffés sur une personne distincte doivent être du même type. Il est par exemple impossible de fixer un bras de pierre à un demi-golem ayant une jambe de fer. Une tentative de cet ordre échoue systématiquement, sans que le nouveau membre ne soit attaché.

Le danger

Chaque fois qu'un nouveau membre est greffé sur son corps, le receveur doit faire un jet de Volonté. Le DD de ce jet de sauvegarde varie selon le nombre de membres artificiels que le personnage possède déjà.

DD du jet de sauvegarde

Premier membre artificiel	15
Deuxième membre artificiel	19
Troisième membre artificiel	25
Quatrième membre artificiel	33
Cinquième membre artificiel	43
Sixième membre artificiel	55

Un personnage qui réussit tous ses jets de sauvegarde obtient tous les attributs d'un demi-golem selon les indications ci-dessous, avec les exceptions suivantes : il conserve son alignement, gagne un bonus de +4 à la Constitution, ne change pas de type et n'acquiert pas les caractéristiques raciales d'une créature artificielle. Aussitôt qu'un personnage échoue à l'un de ces jets de sauvegarde, il devient un demi-golem d'alignement neutre mauvais. Il n'a plus de valeur de Constitution, il change de type pour devenir une créature artificielle, et acquiert donc les caractéristiques raciales de ce type de créature. Il conserve toutes les mémoires et les connaissances qu'il avait amassées avant de devenir un demi-golem, mais sa personnalité se transforme totalement, pour ne laisser qu'un meurtrier cruel, empli de la haine pour les créatures de chair et de sang – commune chez les élémentaires – et il ne cherche plus qu'à utiliser les moyens à sa disposition (selon sa classe) pour tuer autant de créatures de chair que possible.

CRÉATION D'UN DEMI-GOLEM

« Demi-golem » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de type animal, créature magique, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux ou monstre primitif (qu'on désigne ci-dessous par le terme

« personnage »). Il n'y a aucun nombre de dés de vie minimum ou maximum pour devenir un demi-golem. Le personnage change de type pour devenir une créature artificielle si au moins un jet de Volonté échoue. Chaque demi-golem acquiert les caractéristiques d'un type particulier de golem, les plus courants d'entre eux (chair, argile, pierre et fer) étant décrits plus loin dans cette section.

Les attributs d'un demi-golem sont inchangés par rapport au personnage, aux exceptions notées ci-dessous.

Dés de vie. Comme le personnage.

Initiative. Comme le personnage, en tenant compte de sa nouvelle valeur de Dextérité.

Vitesse de déplacement. Comme le personnage, mais un demi-golem est incapable de courir.

CA. Un demi-golem perd tout bonus d'armure naturelle précédent, mais bénéficie d'un nouveau bonus d'armure naturelle qui dépend de son type de golem (voir la table ci-dessous). La nouvelle valeur de Dextérité affecte la classe d'armure du demi-golem.

Attaques et dégâts. Comme le personnage, en tenant compte de sa nouvelle valeur de Force.

Attaques spéciales. Comme le personnage (et voir la table ci-dessous).

Particularités. Comme le personnage. Le demi-golem acquiert aussi les caractéristiques raciales des créatures artificielles (s'il rate un jet de Volonté lors de la greffe), une réduction des dégâts dépendant de son type et d'autres pouvoirs selon la table ci-dessous.

Jets de sauvegarde. Un demi-golem bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les jets de Vigueur. Sinon, comme le personnage.

Caractéristiques. Les caractéristiques d'un demi-golem sont modifiées comme suit : For voir la table ci-dessous, Dex -2, Con +4 (ou aucune valeur de Con si au moins un jet de Volonté échoue lors de la greffe), Int -6, Sag +0 et Cha -6. Le nombre de membres greffés n'a aucune influence sur la valeur de Force du personnage.

Compétences et dons. Comme le personnage de base. Le changement de valeur d'Intelligence n'a aucun effet a posteriori sur le nombre de points de compétences ou de dons.

Milieu naturel/climat. Comme le personnage.

Organisation sociale. Solitaire, paire ou escadron (5-20)

Facteur de puissance. Comme le personnage +3.



DEMI-GOLEMS COURANTS

	Chair	Argile	Pierre	Fer
Armure naturelle	+5	+7	+9	+11
Attaques spéciales	–	Blessures durables	Lenteur	Souffle
Réduction des dégâts	5/argent	10/argent	15/+1	25/+1
Particularités	Folie dévastatrice	Folie dévastatrice, immunité contre les armes tranchantes et perforantes, rapidité	–	Vulnérabilité à la corrosion
Force	+6	+8	+10	+12
Immunité contre la magie	Comme un golem de chair	Comme un golem d'argile	Comme un golem de pierre	Comme un golem de fer

Demi-golem de chair**Créature artificielle de taille M**

Dés de vie :	1d10 (5 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (incapable de courir)
CA :	19 (+5 naturelle, +3 armure [armure de cuir cloutée de maître], +1 armure [rondache d'acier de maître]), contact 10, pris au dépourvu 19
Attaques :	hache d'armes (+7 corps à corps)
Dégâts :	hache d'armes 1d8+5/x3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	—
Particularités :	créature artificielle, folie dévastatrice, immunité contre la magie, réduction des dégâts (5/argent)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 21, Dex 10, Con —, Int 1, Sag 11, Cha 1
Compétences :	Escalade +7, Saut +7
Dons :	Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance

Demi-golem de pierre**Créature artificielle de taille M**

Dés de vie :	1d10 (5 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (incapable de courir)
CA :	23 (+9 naturelle, +3 armure [armure de cuir cloutée de maître], +1 armure [rondache d'acier de maître]), contact 10, pris au dépourvu 23
Attaques :	hache d'armes (+9 corps à corps)
Dégâts :	hache d'armes 1d8+7/x3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	lenteur
Particularités :	créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (15/+1)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 25, Dex 10, Con —, Int 1, Sag 11, Cha 1
Compétences :	Escalade +9, Saut +9
Dons :	Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance

Demi-golem d'argile**Créature artificielle de taille M**

Dés de vie :	1d10 (5 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (incapable de courir)
CA :	21 (+7 naturelle, +3 armure [armure de cuir cloutée de maître], +1 armure [rondache d'acier de maître]), contact 10, pris au dépourvu 21
Attaques :	hache d'armes (+8 corps à corps)
Dégâts :	haches d'armes 1d8+6/x3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	blesures durables
Particularités :	créature artificielle, folie dévastatrice, immunité contre la magie, immunité contre les armes tranchantes et perforantes, rapidité, réduction des dégâts (10/argent)
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 23, Dex 10, Con —, Int 1, Sag 11, Cha 1
Compétences :	Escalade +8, Saut +8
Dons :	Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance

Demi-golem de fer**Créature artificielle de taille M**

Dés de vie :	1d10 (5 pv)
Initiative :	+0
Vitesse de déplacement :	9 m (incapable de courir)
CA :	25 (+11 naturelle, +3 armure [armure de cuir cloutée de maître], +1 armure [rondache d'acier de maître]), contact 10, pris au dépourvu 25
Attaques :	hache d'armes (+10 corps à corps)
Dégâts :	haches d'armes 1d8+8/x3
Espace occupé/allonge :	1,50 m x 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales :	souffle
Particularités :	créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (25/+2), vulnérabilité à la corrosion
Jets de sauvegarde :	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques :	For 27, Dex 10, Con —, Int 1, Sag 11, Cha 1
Compétences :	Escalade +10, Saut +10
Dons :	Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou escadron (5-20)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal (les exemples de créatures ont toutes une armure de cuir cloutée de maître, une rondache d'acier de maître et une hache d'armes)

Alignement : comme le personnage (si tous les jets de Volonté sont réussis) ou neutre mauvais (si au moins un jet de Volonté échoue)

Évolution possible : par la classe de personnage (guerrier)

Trésor. Normal.**Alignement.** Comme le personnage (si tous les jets de Volonté sont réussis) ou neutre mauvais (si au moins un jet de Volonté échoue)**Évolution possible :** par la classe de personnage**COMBAT**

Un demi-golem combat comme le personnage à partir duquel il a été créé. Les demi-golems sont souvent des adversaires directs et sans subtilité qui comptent sur leur grande force pour remporter la victoire. Ils se passent généralement de coordonner leurs attaques ou d'établir une stratégie, même lorsqu'ils se trouvent en groupes.

Créature artificielle. Un demi-golem est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Il ne peut guérir naturellement, mais peut être réparé. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Un demi-golem possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Immunité contre la magie (Ext). Les demi-golems sont complètement résistants aux effets magiques et surnaturels, avec

quelques exceptions indiquées dans la description de chaque golem (voir le *Manuel des Monstres*).

PERSONNAGES DEMI-GOLEMS

Les demi-golems sont rejetés par la société et ils ont tendance soit à la fuir, soit à chercher à s'en venger. Ces derniers deviennent généralement des guerriers ou des roubleurs. Les premiers sont plutôt des barbares, des rôdeurs ou des druides. Un petit nombre d'entre eux deviennent (ou restent) des prêtres maléfiques.

EXEMPLES DE DEMI-GOLEMS

Les exemples suivants de demi-golems utilisent un guerrier demi-orque de niveau 1 comme créature de base. Ce personnage a raté l'un de ses jets de Volonté lors de la greffe (voir Le danger, ci-dessous).

Un demi-golem ressemble à un mélange déroutant et horrifiant du personnage qu'il fut et du golem qu'il devient. Les matériaux qui composent ses membres artificiels s'enroulent et se développent sur sa chair comme un lierre s'entourant autour d'un arbre ou d'un bâtiment. Dans de nombreux cas, la chair d'un demi-golem est horriblement balafmée et prend la couleur grise de la mort. Les demi-golems parlent les mêmes langues qu'ils connaissaient avant leur transformation, mais leurs voix sont râpeuses et étouffées.

DEMI-GOLEM DE CHAIR

Les demi-golems de chair sont des âmes torturées à qui on a greffé des membres volés à des morts. Les membres artificiels des demi-golems de chair sont grossièrement cousus à leur torse et peuvent avoir une teinte différente de celle du reste de leur corps.

Folie dévastatrice (Ext). Lorsque le demi-golem de chair subit des dégâts lors d'un combat, il entre dans une rage dévastatrice le round suivant, attaquant de toutes ses forces jusqu'à ce que lui ou son adversaire soit détruit. Il bénéficie pendant sa rage d'un bonus de +4 à la Force et à la Constitution et d'un malus de -2 à la CA. Un demi-golem de chair ne peut consciemment mettre un terme à sa folie dévastatrice. Les effets de cette folie peuvent éventuellement se cumuler avec ceux d'une rage de barbare.

Construction

Les parties de corps d'un demi-golem de chair doivent provenir de cadavres de la même taille et du même type que le receveur (par exemple, un humanoïde de taille M ne peut utiliser les membres d'un animal de taille P). Les membres ne doivent pas s'être décomposés de façon trop avancée. La fabrication du membre nécessite un jet réussi d'Artisanat (maroquinerie) ou de Premiers secours (DD 20). Les rituels coûtent 10 000 po et 200 PX et nécessitent les sorts *force de taureau* et *quête*. Il faut posséder la faculté de lancer des sorts profanes de 6^e niveau pour pouvoir greffer le membre.

DEMI-GOLEM D'ARGILE

Les demi-golems d'argile possèdent toujours une musculature grossièrement disproportionnée, comme un immense poitrail, des épaules aux muscles ridiculement épais ou des bras

allongés qui traînent pratiquement sur le sol. Leurs traits apparaissent souvent comme fondus par une grande chaleur et il leur arrive régulièrement de suinter de l'argile, qui recouvre alors leurs armes.

Blessures durables (Ext). Les blessures infligées par un demi-golem d'argile ne guérissent pas naturellement. Seul un sort de guérison du 6^e niveau ou plus (comme *guérison suprême*) permet de les soigner.

Folie dévastatrice (Ext). Lorsque le demi-golem d'argile subit des dégâts lors d'un combat, il entre dans une rage dévastatrice le round suivant, attaquant de toutes ses forces jusqu'à ce que lui ou son adversaire soit détruit. Il bénéficie pendant sa rage de bonus de +4 à la Force et à la Constitution et d'un malus de -2 à la CA. Un demi-golem d'argile ne peut consciemment mettre un terme à sa folie dévastatrice. Les effets de cette folie peuvent éventuellement se cumuler avec ceux d'une rage de barbare.

Immunité contre les armes tranchantes et perforantes (Ext). Un demi-golem ne subit aucun point de dégâts lorsqu'on le frappe à l'aide d'armes tranchantes ou perforantes, même si elles sont magiques.

Rapidité (Sur). Une fois par jour et uniquement après au moins 1 round de combat, un demi-golem d'argile peut activer ce pouvoir par une action libre. Il devient alors plus rapide, comme s'il était sous l'effet d'un sort de *rapidité*, à la différence que ce pouvoir ne dure que 3 rounds.

Construction

Un membre d'argile doit être sculpté dans un seul bloc d'argile d'un poids d'au moins 50 kg. Cela nécessite un jet réussi d'Artisanat (sculpture) ou de Profession (maçon) de DD 20. Les rituels coûtent 12 000 po et 240 PX et nécessitent les sorts *animation d'objets* et *quête*. Il faut posséder la faculté de lancer des sorts divins de 6^e niveau pour pouvoir greffer le membre.

DEMI-GOLEM DE PIERRE

Les demi-golems de pierre traînent des membres disproportionnés, grossièrement taillés dans la roche dans des formes stylisées selon les goûts de son créateur. Par exemple, ils peuvent paraître entièrement caparaçonnés, ou porter un symbole particulier sur le torse ou être gravés de motifs exotiques. Chaque membre peut être d'un type de pierre différente.

Lenteur (Sur). Un demi-golem de pierre peut utiliser ce pouvoir tous les 2 rounds par une action libre. L'effet a une portée de 3 mètres et une durée de 7 rounds, il est annulé par un jet de Volonté réussi (DD 13). Ces précisions exceptées, il fonctionne comme le sort *lenteur*.

Construction

Un membre de pierre doit être taillé dans un seul bloc de pierre d'un poids d'au moins 150 kg. Cela nécessite un jet réussi d'Artisanat (travail de la pierre) de DD 20. Les rituels coûtent 16 000 po et 320 PX et nécessitent les sorts *quête* et *transmutation de la pierre en chair*. Il faut posséder la faculté de lancer des sorts profanes de 6^e niveau pour pouvoir greffer le membre.



DEMI-GOLEM DE FER

Les membres d'un demi-golem de fer semblent avoir été vissés ou rivetés directement sur la chair du receveur. Des plaques de fer irrégulières sont placées aléatoirement pour protéger la chair et le membre métallique. Les membres peuvent avoir n'importe quelle forme, tout comme ceux d'un demi-golem de pierre. Ils ont néanmoins souvent l'apparence d'armures et sont aussi beaucoup plus polis que ceux de ces derniers.

Souffle (Sur). Par une action libre, un demi-golem de fer peut émettre à partir de ses membres un nuage de gaz empoisonné qui remplit un cube de 3 mètres d'arête devant lui. Le nuage se dissipe au bout de 1 round et les membres peuvent en émettre un nouveau 1d4+1 rounds plus tard. L'effet initial est un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution et l'effet secondaire est la mort. Un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 des DV du demi-golem + le modificateur de Constitution de ce dernier) permet d'annuler chacun de ces effets.

Vulnérabilité à la corrosion (Ext). Un demi-golem de fer est affecté normalement par toutes les attaques provoquant la corrosion, comme le sort *rouille* et le contact d'un oxydeur.

ÊTRE ASSERVI

Un être asservi est une créature vivante tombée sous la coupe d'un taddéchets. Le taddéchets a un accès complet à la mémoire et aux expériences de son hôte. L'être asservi mange, parle et vit aux ordres de son maître taddéchets.

Les êtres asservis parlent le commun et toutes les langues connues de la créature de base.

CRÉATION D'ÊTRE

ASSERVI

« Asservi » est un archétype qui peut être appliqué à une créature de type animal, géant, humanoïde monstrueux, humanoïde, monstre primitif ou vermine, que l'on appelle alors « créature de base », et qui doit être d'une catégorie de taille égale ou inférieure à celle du taddéchets qui la domine. L'être asservi change de type pour devenir une créature artificielle. Les attributs et pouvoirs spéciaux du taddéchets et de la créature de base sont modifiés selon les directives suivantes.

Dés de vie. Un être asservi garde un total de points de vie séparé pour chacune de ses deux parties.

Initiative. Comme le taddéchets.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base.

Classe d'armure. L'être asservi possède le plus élevé des bonus d'armure naturelle du taddéchets ou de la créature de base.

Attaques. Comme la créature de base, modifiées par les nouvelles valeurs de caractéristiques.

Dégâts. Comme la créature de base.

Attaques spéciales. Le taddéchets obtient le contrôle de toutes les attaques spéciales de la créature de base, y compris les

sorts et les pouvoirs magiques. Les attaques spéciales d'enroulement et d'étreinte du taddéchets sont inutilisables tant qu'il contrôle son hôte.

Particularités. Le taddéchets et son hôte conservent toutes leurs particularités et obtiennent les suivantes.

Créature artificielle. Un être capturé est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. La partie constituée par le taddéchets ne peut guérir naturellement, mais peut être réparée. Celle constituée par la créature de base guérit normalement. Un être asservi ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Partage des dégâts (Ext). Les dégâts de toutes les attaques sur l'être asservi sont divisés en deux : le taddéchets en subit une moitié (arrondie au-dessous) et la créature dominée subit l'autre (arrondie au-dessus).

Sens (Ext). Le taddéchets voit et entend tout ce que la créature de base peut voir ou entendre.

Jets de sauvegarde. Un être capturé utilise les bonus de base aux jets de sauvegarde du taddéchets.

Caractéristiques. Un être capturé possède les valeurs de Constitution, d'Intelligence et de Charisme de la créature de base et les valeurs de Force, de Dextérité et de Sagesse du taddéchets.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Comme le taddéchets.

Organisation. Solitaire, duo ou gang (3-4).

Facteur de puissance. Comme la créature de base + 2.

Trésor. Normal.

Alignement. Comme le taddéchets.

Évolution possible. Comme la créature de base.

EXEMPLE D'ÊTRE ASSERVI

Pour cet exemple d'être asservi, nous avons pris un gobelours comme créature de base et un taddéchets commun.

Gobelours asservi par un taddéchets commun

Créature artificielle (gobloïde) de taille M

Dés de vie : taddéchets 3d10 (16 pv) et gobelours 3d8+3 (16 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 20 (+2 Dex, +5 naturelle, +2 armure [armure de cuir], +1 armure [ronde de bois]), contact 12, pris au dépourvu 18

Attaques : morgenstern (+4 corps à corps) ; ou javeline (+4 distance)

Dégâts : morgenstern 1d8+2 ; ou javeline 1d6+2

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Particularités : créature artificielle, partage des dégâts, sens, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +3, Vol +3



Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 15, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +5, Discrétion +4, Escalade +2, Perception auditive +5
Dons : Vigilance

Milieu naturel/climat : quelconque

Organisation : solitaire, duo ou gang (3-4)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : par la classe de personnage

Créature artificielle. Un gobelours asservi est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Il ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. La partie constituée par le taddéchets commun ne peut guérir naturellement, mais peut être réparée. Celle constituée du gobelours guérit normalement. Un gobelours asservi ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité. Il possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Partage des dégâts (Ext). Toute attaque sur un gobelours asservi par un taddéchets commun inflige la moitié de ses dégâts (arrondie au-dessous) au taddéchets et l'autre moitié (arrondie au-dessus) au gobelours.

Sens (Ext). Les deux parties du gobelours asservi par le taddéchets voient et entendent tout ce que gobelours peut voir ou entendre.

MONSTRE DE LÉGENDE

Un monstre de légende est une créature choisie par les dieux pour accomplir une tâche particulière. Il est imprégné de pouvoir divin et reçoit une force extraordinaire pour mieux parvenir à ses fins. Chaque monstre de légende est une créature unique, que l'on crée en appliquant cet archétype à une créature de la race dont il est issu. Ces êtres améliorés par la grâce divine sont souvent employés pour protéger un artefact ou un portail planaire.

Les monstres de légende sont des adversaires extrêmement dangereux. Ils sont plus forts, plus résistants et plus combattifs que des monstres ordinaires de leur espèce. Ils possèdent souvent des formes d'attaques et des pouvoirs spéciaux qui révèlent leur contact avec des forces divines. Les monstres de légendes ne se rencontrent pas par hasard. Ils ne quittent leurs repères que pour partir en missions pour les dieux ou pour se venger de ceux qui ont compromis leur mandat sacré.

CRÉATION DE MONSTRE DE LÉGENDE

« Monstre de légende » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de type animal, créature magique, humanoïde monstrueux ou monstre primitif (qu'on désigne ci-dessous par le terme « créature de base »). La créature change de type pour devenir un Extérieur. Néanmoins le plan natif de la créature reste le plan Matériel. Le monstre de légende possède tous les attributs de la créature de base, excepté sur les points suivants.

Dés de vie. Tous les dés de vie de la créature de base deviennent des d8 s'ils sont plus petits que des d8, ou restent inchangés dans le cas contraire.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base.

CA. Le bonus d'armure naturelle à la CA de la créature de base augmente de +5.

Attaques. Comme la créature de base.

Dégâts. On garde la valeur supérieure entre les dégâts de la créature de base et celle indiquée sur la table suivante.

Taille	Coup	Morsure	Griffes	Corne
Infime (I)	1	1	1	1
Minuscule (Min)	1d2	1d2	1	1
Très petit (TP)	1d3	1d3	1d2	1
Petit (P)	1d4	1d4	1d3	1d2
Moyen (M)	1d6	1d6	1d4	1d3
Grand (G)	1d8	1d8	1d6	1d4
Très grand (TG)	2d6	2d6	1d8	1d6
Gigantesque (Gig)	2d8	2d8	2d6	1d8
Colossal (C)	4d6	4d6	2d8	2d6

Attaques spéciales. Un monstre de légende conserve les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques de la créature de base. De plus, il possède une des attaques spéciales suivantes.

Présence terrifiante (Ext). Lorsque le monstre de légende hurle, grogne ou émet un autre cri selon sa forme, il sème la terreur auprès des créatures distantes de 6 mètres ou moins et qui ont moins de dés de vie ou de niveaux que lui. Chaque créature potentiellement affectée doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 DV du monstre de légende + le modificateur de Charisme de celui-ci) pour éviter de devenir secouée jusqu'à ce que l'adversaire soit hors de portée. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le pouvoir de présence terrifiante de ce monstre de légende pendant 24 heures.

Sang bouillant (Sur). Le monstre de légende a de l'acide, de l'électricité ou du feu dans le sang (choisi une fois pour tout en même temps que le pouvoir). À chaque fois qu'il reçoit un coup d'une arme perforante ou tranchante, son sang jaillit dans un cône de 1,50 mètre de long et inflige 1d4 points de dégâts du type d'énergie destructive choisi à toutes les créatures dans la zone d'effet (sans jet de sauvegarde). Un monstre de légende n'est jamais blessé par son propre sang.

Sorts. Un monstre de légende peut lancer des sorts divins de la liste des prêtres et des listes des domaines de la Force, de la Guerre et de la Protection comme un prêtre de niveau 5 (jets de sauvegarde DD 10 + niveau de sort + le modificateur de Sagesse du monstre de légende). Il ne gagne pas d'emplacements de sorts supplémentaires de domaine comme le ferait un prêtre.

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, le monstre de légende peut exhaler un souffle dans un cône de 4,5 mètres de diamètre. Les créatures dans la zone d'effet subissent 3d6 points de dégâts d'un des types d'énergie destructive suivants (choisi une fois pour toutes en même temps que le pouvoir) : acide, électricité, feu ou froid. Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 DD du monstre de légende + le modificateur de Constitution de celui-ci) pour réduire les dégâts de moitié.

Venin (Ext). Un monstre de légende inocule son venin lors de chaque attaque de morsure réussie. Une cible doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 du nombre de dés de vie du monstre de légende + le modificateur de Constitution de celui-ci) pour éviter les effets de ce venin. Les effets initiaux et secondaires sont identiques : un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force.

Particularités. Un monstre de légende conserve les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques de la créature de base. De plus, il possède deux des particularités suivantes.

Aptitudes renforcées (Ext). Le DD des jets de sauvegarde contre les attaques spéciales, les sorts et les pouvoirs magiques du monstre de légende augmente de +4.

Dégâts accrus (Ext). Le type de dés utilisés pour les jets de dégâts des attaques naturelles du monstre de légende passent à la catégorie suivante, comme l'indique la table suivante.

Anciens dégâts	Nouveaux dégâts
—	1
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 ou 1d10	2d6
1d12	2d8

Guérison accélérée (Ext). Un monstre de légende regagne les points de vie perdus au rythme de 5 par round. La guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou de faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Immunités (Ext). La créature est immunisée contre deux des effets suivants : l'acide, l'électricité, la métamorphose, le poison, la terreur ou les effets mentaux.

Peau réfléchissante (Sur). La peau de la créature a des reflets argentés, et elle lui fournit constamment les effets d'un sort de renvoi des sorts.

Rapidité (Sur). La créature possède une vitesse surnaturelle. Elle peut entreprendre une action partielle supplémentaire chaque round, comme si elle était affectée par un sort de rapidité (mais sans aucun des autres avantages).

Réduction des dégâts (Sur). 10/+1.

Repousse des membres (Ext). Lorsque la créature perd un membre, la tête ou un autre organe, il repousse en 1 round. Un monstre de légende possédant cette particularité ne peut être tué en étant décapité par une arme vorpale.

Résistance à la magie (Sur). Le monstre de légende possède une résistance à la magie égale à $10 + 1/2$ DV.

Sous-type (Ext). Le monstre de légende est, au choix, une créature du Feu ou une créature du froid.

Vision dans les ténèbres (Sur). La créature peut voir n'importe quelle forme d'obscurité, même celle créée par un sort de ténèbres profondes.

Jets de sauvegarde. Les bonus de base aux jets de sauvegarde de la créature de base sont augmentés de +3.

Caractéristiques. Modifier les valeurs de caractéristiques de la créature de base comme suit : For +10, Dex +6, Con +10, Int +2, Sag +2, Cha +4.

Compétences. Le monstre de légende possède autant de points de compétence que la créature de base, modifiés par sa nouvelle valeur d'intelligence. Ses compétences de classe sont les mêmes que celles de la créature de base.

Dons. Le monstre de légende obtient les dons Science de l'initiative et Attaques multiples en tant que dons supplémentaires.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

EXEMPLE DE MONSTRE DE LÉGENDE

Pour cet exemple de monstre de légende, nous avons choisi un minotaure comme créature de base.



Minotaure de légende.

Extérieur de taille C

Dés de vie : 6d8+42 (69 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m, vol 9 m (médiocre)

CA : 22 (-1 taille, +3 Dex, +10 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 22

Attaques : cornes (+14 corps à corps) ; ou très grande hache (+14/+9 corps à corps), cornes (+12 corps à corps).

Dégâts : cornes 1d8+13 (attaque principale), très grande hache 2d8+13/x3, cornes 1d8+4 (attaque secondaire)

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/3 m

Attaques spéciales : charge 4d6+13, souffle (cône de feu de 4,50 m de long)

Particularités : Extérieur, immunités, instinct, odorat, réduction des dégâts (10/+1), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +11, Vig +14, Vol +9

Caractéristiques : For 29, Dex 16, Con 25, Int 9, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +11, Fouille +7, Intimidation +6, Perception auditive +11, Saut +13

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Milieu naturel/climat : souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire ou groupe (3-4)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal (x2)

Alignement : généralement chaotique mauvais
Évolution possible : par la classe de personnage

Charge (Ext). Un minotaure de légende entame habituellement un combat en chargeant un de ses adversaires, abaissant la tête pour d'encorner de toutes ses forces. En plus des effets positifs et négatifs d'une charge, cela permet au monstre de faire une unique attaque qui inflige 4d6+13 points de dégâts.

Souffle (Sur). Tous les 1d4 rounds, le minotaure de légende peut exhaler un cône de feu de 4,50 mètres de long qui inflige 3d6 points de dégâts de feu (jet de Réflexes DD 20 pour 1/2 dégâts).

Extérieur. Un minotaure de légende possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres. Il ne peut être ni rappelé à la vie, ni ressuscité.

Immunités (Ext). Un minotaure de légende est immunisé contre l'acide et les effets mentaux.

Instinct (Ext). Bien qu'un minotaure de légende ne soit pas particulièrement intelligent, il possède un instinct et un sens logique extrêmement développés. Cela l'immunise contre les effets du sort de *labyrinthe*. De plus, il ne peut jamais se perdre, peut pister ses ennemis et n'est jamais pris au dépourvu.

Odorat (Ext). Un minotaure de légende peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.

MONTURE D'ARMES

Les montures d'armes sont des créatures nées et élevées pour être chevauchées au cours d'une bataille. Elles sont le résultat de croisements favorisant la force, l'agressivité et la fiabilité et elles sont donc des montures solides, intrépides et particulièrement combattives.

CRÉATION DE MONTURE D'ARMES

« Monture d'armes » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature de type animal, monstre primitif ou vermine de taille M ou plus grande (qu'on désigne ensuite sous le terme « créature de base »). Une monture d'armes possède tous les attributs et pouvoirs spéciaux de la créature de base, excepté sur les points suivants.



Le *Manual des Monstres* contient la description de quelques créatures « de guerre » qui ont des caractéristiques communes aux montures d'armes, mais sont différentes de la créature de base. On considère qu'un archétype « monture de guerre » a déjà été appliqué à ces créatures et on ne peut leur ajouter celui de monture d'armes. Il est par exemple impossible d'appliquer l'archétype de monture d'armes à un cheval de guerre lourd.

Dés de vie. Comme la créature de base +1.

Vitesse de déplacement. Comme la créature de base +3 mètres.

CA. Comme la créature de base.

Attaques et dégâts. Comme la créature de base, en tenant compte de la modification de la valeur de Force et du DV supplémentaire.

Particularités. Une monture d'armes conserve les particularités de la créature de base et obtient les particularités suivantes.

Monture combattive (Ext). Le cavalier monté sur une monture d'armes bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 sur ses jets d'Équitation. Une monture d'armes correctement dressée est formée au port des armures légères, intermédiaires et lourdes. Une vermine d'armes étant dénuée d'intelligence, elle ne peut bénéficier de cette faculté.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base, en tenant compte des modifications de valeur de caractéristiques et du DV supplémentaire.

Caractéristiques. Les valeurs de caractéristiques sont modifiées comme suit : For +3, Dex +0, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +0.

Compétences. Une monture d'armes bénéficie d'un bonus racial de +1 sur les jets de Détection et de Perception auditive.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Solitaire.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Trésor. Aucun.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

ENTRAÎNER UNE MONTURE D'ARMES

Une monture d'armes peut être élevée et dressée dans les mêmes conditions que la créature de base. Si celle-ci est un animal domestique, elle n'a pas besoin d'être élevée, mais doit être dressée pendant deux mois (jet de Dressage DD 20) pour développer ses capacités.

Une monture d'armes créée à partir d'un animal sauvage doit être élevée pendant un an (jet de Dressage DD 15 + DV de la monture d'armes), puis dressée pendant 2 mois (jet de Dressage DD 20 + le nombre de DV de la monture d'armes).

Une monture d'armes créée à partir d'un monstre primitif doit être élevée pendant un an (jet de Dressage DD 20 + le nombre de DV de la monture d'armes), puis dressée pendant 2 mois (jet de Dressage DD 25 + le nombre de DV de la monture d'armes).

Une monture d'armes créée à partir d'une vermine ne peut être dressée car elle est dénuée d'intelligence.

Une fois dressée, une monture d'armes peut transporter un cavalier dans un combat et obtient le pouvoir spécial monture combattive (voir ci-dessus).

Prix de vente. Le prix de vente d'une monture d'armes dépend de son nombre de dés de vie : 50 po/DV pour une monture d'armes

de 3 DV ou moins et 100 po + 75 po/DV pour une monture d'armes de 4 DV ou plus.

EXEMPLE DE MONTURE D'ARMES

Cet exemple de créature d'armes utilise un rhinocéros comme créature de base.

Rhinocéros d'armes

Animal de taille G

Dés de vie : 9d8+63 (103 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9 m (base 12 m)

CA : 20 (-1 taille, +7 naturelle, +4 armure [barde d'écailles]), contact 9, pris au dépourvu 20

Attaques : corne (+14 corps à corps)

Dégâts : corne 2d6+13

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Particularités : monture combative, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +5

Caractéristiques : For 29, Dex 10, Con 24, Int 2, Sag 15, Cha 2

Compétences : Détection +3, Perception auditive +13

Milieu naturel/climat : plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 10-13 DV (taille G), 14-27 DV (taille TG)

Le prix de vente d'un rhinocéros d'armes est de 775 po.

Combat

Monture combative (Ext). Le cavalier monté sur un rhinocéros d'armes bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 sur ses jets d'Équitation. Un rhinocéros d'armes est formé au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

THAUMACOUTURÉ

Les créatures thaumacouturées sont des morts-vivants qui ont été modifiés et renforcés par une puissante magie profane. Ils possèdent la faculté de lancer des sorts, peuvent résister au renvoi des morts-vivants et sont plus difficiles à blesser avec des armes. Les morts-vivants intelligents font de meilleurs thaumacouturés que ceux qui sont dénués d'intelligence, car ils peuvent choisir un moment stratégique où employer leurs sorts.

Les signes extérieurs permettant de reconnaître qu'une créature a été thaumacouturée sont les runes qui lui recouvrent intégralement le corps. Ces runes sont gravées directement dans les os des morts-vivants squelettiques ou tatouées sur la chair en décomposition des autres morts-vivants tangibles. Elles ne sont pas facilement remarquables au premier coup d'œil, car elles peuvent être confondues avec des craquelures dans les os ou des rides sur la peau.

Les morts-vivants ne peuvent être thaumacouturés que par un magicien ou un ensorceleur de niveau suffisant pour lancer les sorts devant être incorporés dans le corps de la créature. La procédure de création d'un thaumacouturé nécessite la dépense de 1 000 po pour les matériaux de gravure ou de tatouage ainsi que 500 PX par point de Sagesse de la créature morte-vivante.

Les lances de sorts morts-vivants peuvent se thaumacouturer eux-mêmes.

CRÉATION DE CRÉATURE THAUMACOUTURÉE

« Thaumacouturé » est un archétype qui peut être appliqué à n'importe quelle créature tangible de type mort-vivant (qu'on désigne ci-dessous par le terme « créature de base »). La créature thaumacouturée possède tous les attributs de la créature de base, excepté sur les points suivants.

Attaques spéciales. Une créature thaumacouturée conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base et obtient les attaques spéciales suivantes.

Pouvoirs magiques. Une créature thaumacouturée dont la valeur de Sagesse est au moins égale à 10 peut recevoir des pouvoirs magiques. Tous les sorts doivent appartenir aux écoles d'Évocation, d'Invocation ou de Nécromancie. Ces pouvoirs sont utilisés avec un niveau de lanceur de sorts égal aux dés de vie de la créature thaumacouturée. Le nombre de sorts connus et d'utilisations quotidiennes dépendent de la valeur de Sagesse de la créature, selon la table suivante.

Valeur de Sagesse	Exemple de mort-vivant	Sorts connus	Sorts/jour
10	Squelette, zombi	2 de 1 ^{er} niveau	4
11-12	Bodak	idem, plus 2 de 2 ^e niveau	4/4
13-14	Blême, goule, nécrophage	idem, plus 2 de 3 ^e niveau	4/4/2
15-16	Dévoreur d'âme	idem, plus 2 de 4 ^e niveau	4/4/2/2
17-18	Liche	idem, plus 2 de 5 ^e niveau	4/4/2/2/2
19+	Ténébreux	idem, plus 1 de 6 ^e niveau	4/4/2/2/2/1

La colonne *sorts connus* indique le nombre de sorts différents que la créature peut utiliser comme des pouvoirs magiques. Une créature possédant une valeur de Sagesse supérieure à 10 obtient les sorts correspondant à sa ligne ainsi que ceux de toutes les lignes précédentes.

La colonne *sorts/jour* indique le nombre d'utilisations quotidiennes que la créature peut faire de ses pouvoirs magiques selon le niveau. Le créateur de la créature doit décider comment répartir les sorts connus. Une fois que cette répartition a été faite pour un pouvoir donné, il ne peut être changé. Par exemple, si une créature thaumacouturée connaît les sorts de 1^{er} niveau *brume de dissimulation* et *projectile magique*, elle peut répartir ses utilisations quotidiennes à trois *projectile magique* et une *brume de dissimulation*. Le créateur (ou la créature) ne peut plus changer ni les sorts, ni leur nombre d'utilisation quotidienne après que le choix a été fait, lors des rituels.

Particularités. Une créature thaumacouturée conserve toutes les particularités de la créature de base et obtient les particularités suivantes.

Réduction des dégâts. Une créature thaumacouturée possédant de 1 à 3 DV ne bénéficie pas de réduction des dégâts. Si elle possède entre 4 et 7 DV, elle obtient une réduction des dégâts de 5/+1, entre 8 et 11 DV, une réduction des dégâts de 5/+2 et, à partir de 12 DV, une réduction des dégâts de 10/+3. Si la créature de base possède déjà une réduction des dégâts, la créature thaumacouturée ne bénéficie que de la meilleure des deux valeurs.

Résistance à la magie. Une créature thaumacouturée bénéficie d'une résistance à la magie égale à 15 + modificateur de Charisme de la créature de base, ou à celle de la créature de base si elle est supérieure.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Une créature thaumacouturée possède une résistance au renvoi des morts-vivants de +2, qui s'ajoute à la résistance au renvoi des morts-vivants que possède déjà éventuellement la créature de base.

Jets de sauvegarde. Comme la créature de base +2.

Caractéristiques. Comme la créature de base.

Compétences. Comme la créature de base.

Dons. Comme la créature de base.

Milieu naturel/climat. Comme la créature de base.

Organisation sociale. Comme la créature de base.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +1.

Trésor. Comme la créature de base.

Alignement. Comme la créature de base.

Évolution possible. Comme la créature de base.

EXEMPLE DE CRÉATURE THAUMACOUTURÉE

Pour cet exemple, l'archétype « thaumacouturé » est appliqué à une blême.

Blême thaumacouturée

Mort-vivant de taille M

Dés de vie : 4d12 (26 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14

Attaques : morsure (+4 corps à corps), 2 griffes (+1 corps à corps)

Dégâts : morsure 1d8+1 et paralysie, griffes 1d4 et paralysie

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : paralysie, pouvoirs magiques, puanteur

Particularités : création de rejetons, mort-vivant, réduction des dégâts (5/1), résistance au renvoi des morts-vivants (+4), RM 18

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +3, Vol +8

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con -, Int 13, Sag 14, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +8, Escalade +6, Évasion +8, Fouille +6, Perception auditive +8, Saut +6, Sens de l'orientation +3

Dons : Attaques multiples, Botte secrète (morsure)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire, paire, groupe (3-4) ou troupe (3-4 et 7-12 goules)

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours chaotique mauvais

Évolution possible : 5-6 DV (taille M)

Paralysie (Ext). Tout adversaire frappé par la morsure ou les griffes d'une blême thaumacouturée doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour éviter d'être paralysé pendant 1d6+4 minutes. Même les elfes sont vulnérables à cette paralysie.

Pouvoirs magiques. Projectile magique, ténèbres 3 fois par jour ; baiser du vampire, brume de dissimulation, flèche acide de Melf et flèches enflammées 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 4, jets de sauvegarde DD 13 + niveau de sort.

Puanteur (Ext). L'odeur pestilentielle de la mort et de la corruption qui émane de ces monstres est nauséabonde. Toutes les créatures à 3 mètres ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine d'être victimes de nausées pendant 1d6+4 minutes, ce qui se traduit par un malus de circonstances de -2 sur les jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.

Création de rejeton (Sur). Les victimes humanoïdes d'une blême thaumacouturée qui ne sont pas tout simplement dévorées deviennent des blêmes (et pas des blêmes thaumacouturées) en 1d4 jours.

Mort-vivant. Une blême thaumacouturée est immunisée contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de type nécromancie, tous les effets qui s'accompagnent d'un jet de Vigueur (sauf si l'attaque en question affecte les objets). Elle ignore les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire ou la diminution permanente des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs. Une blême thaumacouturée ne peut être rappelée à la vie, et une résurrection ne fonctionne que si elle est consentante. Elle possède la vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 mètres.

Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). Une blême thaumacouturée est considérée comme un mort-vivant de 8 DV en ce qui concerne les tentatives de renvoi, de destruction, d'intimidation, de contrôle et d'augmentation du moral.



HOMME-SCORPION

Humanoïde monstrueux de taille C

Dés de vie : 12d8+12 (66 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 15

Attaques : dard (+15 corps à corps), 2 pinces (+13 corps à corps) ; ou grande lance d'arçon lourde (+11/+6/+1 corps à corps), dard (+13 corps à corps), 2 pinces (+13 corps à corps)

Dégâts : dard 1d8+4 et venin (attaque principale), pinces 1d6+2, grande lance d'arçon lourde 2d6+6/x3, dard 1d8+2 et venin (attaque secondaire)

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : piétinement (1d8+6), pouvoirs magiques, venin

Particularités : résistance au feu (5), RM 18, vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +10

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 8, Sag 14, Cha 15

Compétences : Détection +13, Diplomatie +4, Intimidation +11, Perception auditive +13, Psychologie +11

Dons : Attaque en puissance, Attaques multiples, Vigilance

Milieu naturel/climat : collines, déserts et plaines chaudes

Organisation sociale : solitaire, paire, section (3-5), patrouille (6-20, plus 2-8 scorpions monstrueux de taille moyenne, et 1 rôdeur de niveau 3-5), ou troupe (21-40, plus 4-32 scorpions monstrueux de taille moyenne, 1-4 grands scorpions monstrueux, 1 prêtre de niveau 6-8 et 1 rôdeur de niveau 6-8)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : généralement loyal mauvais

Évolution possible : par la classe de personnage

Les hommes-scorpions forment un peuple de nomades qui ont été repoussés dans les régions désertiques par des conflits avec d'autres races.

À partir de la taille, un homme-scorpion a l'apparence d'un homme à quatre bras couvert d'une armure noire. Sous la taille, il ressemble à un immense scorpion. L'une des paires de bras se termine par des pinces perfides, tandis que l'autre possède des mains humanoïdes. Les hommes-scorpions ont la peau grise et cirreuse et leurs yeux sont entièrement noirs.

Les hommes-scorpions parlent le commun et le terreux.

COMBAT

Les hommes-scorpions utilisent *image accomplie* pour créer l'illusion de petites oasis ou de puits, destinés à attirer les voyageurs dans des embuscades. Alors, ils apprêtent leurs lances d'arçons et chargent leurs adversaires. Les survivants sont piétinés et frappés à coups de dards, de pinces et d'armes

de corps à corps. En plus de leurs pinces et de leurs dards, les hommes-scorpions portent parfois des cimenterres à une ou deux mains, des lances, des arcs courts ou des arbalètes légères.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un homme-scorpion peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 1d8+6 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut



LA LICENCE LUDIQUE LIBRE

Cela fait bientôt deux ans que la Licence Ludique Libre (Open Gaming License) existe et qu'une grande partie des règles de *DUNGEONS & DRAGONS* a été publiée sous la forme du Document de Référence du Système (System Reference Document). Depuis lors, de nombreux éditeurs ont eu l'opportunité d'utiliser le matériel développé par Wizards of the Coast dans leurs propres produits afin d'offrir aux joueurs une grande variété de publications compatibles avec le Système d20 (d20 system™). Il est maintenant l'heure pour Wizards of the Coast de faire ses premiers pas dans cet univers. Nous avons ainsi décidé de reprendre une partie d'un produit d'un autre éditeur le sanglier à défenses acérées et l'homme-scorpion, décrits sur cette page et la suivante – pour l'ajouter dans le *Manuel des Monstres 2*.

Comment ces monstres sont-ils arrivés là ? L'un des tous premiers éditeurs d20, Necromancer Games (et la société qui le publie Sword & Sorcery Studios) a créé *The Creature Collection* (L'Encyclopédie Monstrueuse), un compendium de monstres de tous types originaires de l'univers de la compagnie, les Terres Balafrees. Comme exemple de la qualité de cette collection, nous avons « adopté » ces deux créatures et décidé de les inclure dans un produit officiel du jeu *DUNGEONS & DRAGONS*. Les responsables de Necromancer ont eu la gentillesse de nous fournir les informations nécessaires sur les auteurs de ces deux créatures, ce qui nous a permis de les citer dans les crédits et nous leur sommes reconnaissants de leur aide.

Si nous avons imprimé ces deux monstres à la fin de l'ouvrage et sous

un format particulier, c'est pour qu'il soit clair que ce sont les deux seuls monstres à être considérés comme du Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Le reste du matériel contenu dans cet ouvrage est toujours du contenu fermé et ne peut être utilisé dans d'autres produits. Vous pouvez consulter le Document de Référence du Système (System Reference Document) ainsi qu'un certain nombre d'autres documents utiles concernant le Système d20 à l'adresse suivante :

www.wizards.com/d20 (en langue anglaise). Le texte complet de la Licence Ludique Libre (Open Gaming License) se trouve à la page 222 de ce livre.

À long terme, nous espérons utiliser toujours plus de matériel développé par l'ensemble des éditeurs et auteurs d20 indépendants, de la même façon qu'ils utilisent le Contenu Libre créé par Wizards of the Coast. Plutôt que de réinventer la roue, nous pourrions alors tous puiser dans les ressources développées en commun par la communauté de la Licence Ludique Libre (Open Gaming License).

Comme nous allons continuer à ajouter du Contenu Ludique Libre (Open Game Content) à celui qui est déjà disponible à travers le Document de Référence du Système (System Reference Document), nous espérons aider à l'évolution du Système d20 pour qu'il devienne toujours plus amusant à jouer, qu'il soit plus facile d'écrire pour lui et qu'il soit la pièce centrale de notre hobby. C'est avec joie que nous partageons cet objectif avec tous les autres éditeurs nous ayant rejoints dans la grande aventure Ludique Libre !

soit porter une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit tenter un jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié.

Pouvoirs magiques. Image accomplie 1 fois par jour ; image miroir 2 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts 10, jets de sauvegarde DD 12 + niveau de sort.

Venin (Ext). Un homme-scorpion inocule son venin (jet de Vigueur DD 17) lors de chaque attaque de dard réussie. Les effets initial et secondaire sont un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité.

LA SOCIÉTÉ DES HOMMES-SCORPIONS

Les hommes-scorpions sont des nomades qui vivent une vie austère et se déplacent fréquemment. Ils transportent leurs possessions avec eux et utilisent des tentes pour se protéger du soleil, du vent et du sable.

Les sections et les patrouilles sont souvent composées des individus les plus jeunes regroupés en nombre pour une partie de chasse ou une reconnaissance. Les tribus comptent généralement des individus plus expérimentés – qui sont moins disposés à se mettre en danger. Les hommes-scorpions survivent grâce à un mélange de chasse, de cueillette et de pillage. Ils marchendent parfois lorsqu'il rencontrent des créatures assez puissantes pour résister à leurs attaques.

PERSONNAGES HOMMES-SCORPIONS

La classe de prédilection des hommes-scorpions est celle du rôdeur. Ils prennent couramment des niveaux de barbares. Les hommes-scorpions deviennent rarement druides, préférant être prêtres. Les rumeurs de l'existence d'ensorceleurs hommes-scorpions n'ont pas pu être confirmés.

Le niveau de personnage effectif (NPE) d'un personnage homme-scorpion est égal à son niveau de classe global + 16. Par exemple, un rôdeur homme-scorpion de niveau 1 a un NPE de 17 et est équivalent à un personnage de niveau 17.

SANGLIER AUX DÉFENSES ACÉRÉES

Monstre primitif de taille G

Dés de vie : 15d10+45 (127 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m

CA : 27 (-1 taille, +1 Dex, +17 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 26

Attaques : défenses (+18 corps à corps),

2 sabots (+13 corps à corps) ; ou morsure (+18 corps à corps)

Dégâts : défenses 1d8+8, sabot 1d4+4, morsure 1d8+8

Espace occupé/allonge : 1,50 m x 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : défenses vorpales, piétinement (2d6+12)

Particularités : guérison accélérée (10), odorat, réduction des dégâts (20/+3), RM 21, vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +12, Vol +7

Caractéristiques : For 27, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 14, Cha 9

Compétences : Détection +7, Perception auditive +8, Sens de la nature +6

Milieu naturel/climat : forêts et montagnes chaudes ou tempérées

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 10

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 16-30 DV (taille G), 31-45 DV (taille TG)

Cet énorme sanglier a un pelage hérissé d'un noir profond, zébré de nombreuses cicatrices anciennes. Ses yeux injectés de sang lui donnent un air mauvais. Ses défenses acérées font tout juste un peu moins d'un mètre de long. Elles sont luisantes comme de l'ivoire poli et plus coupantes que la plupart des épées.

COMBAT

Un sanglier aux défenses acérées attaque les intrus qui pénètrent sur son territoire sans aucune provocation et sans aucun avertissement. S'il doit se battre contre plus d'un adversaire, il tente de piétiner le premier et frappe le second à l'aide de ses défenses et de ses sabots antérieurs. Ce monstre est plutôt rapide par rapport à sa taille, et l'épaisseur de sa peau lui permet d'ignorer la plupart des coups. On raconte souvent l'histoire de sangliers aux défenses acérées qui bien qu'apparemment frappés mortellement se sont rétablis et se sont relevés pour pourchasser leurs adversaires et se venger.

Défenses vorpales (Ext). Lorsqu'un sanglier aux défenses acérées obtient un coup critique à l'aide de ses défenses lors d'une attaque contre une créature de sa catégorie de taille ou plus petite, son adversaire est aussitôt décapité. Bien que certaines créatures – tels les golems et les morts-vivants autres que les vampires – ne soient pas affectées par la perte de leur tête, cela tue instantanément la plupart des victimes.

Piétinement (Ext). Par une action simple lors de son tour de jeu, un sanglier aux défenses acérées peut piétiner des adversaires plus petits que lui d'au moins une catégorie de taille. Cette attaque inflige 2d6+12 points de dégâts contondants. Un adversaire piétiné peut tenter soit une attaque d'opportunité (avec un malus de -4 sur le jet d'attaque), soit un jet de Réflexes (DD 25) pour réduire les dégâts de moitié.

Guérison accélérée (Ext). Un sanglier aux défenses acérées regagne les points de vie perdus au rythme de 10 par round. La

guérison accélérée ne permet pas de récupérer les points de vie perdus pour cause d'asphyxie, de déshydratation ou de malnutrition. Elle ne permet pas non plus de ressouder ou faire repousser les membres et organes tranchés ou détruits.

Odorat (Ext). Un sanglier aux défenses acérées peut détecter l'approche d'ennemis, découvrir des adversaires cachés et pister grâce à son sens de l'odorat.



The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

MONSTRES CLASSES PAR FACTEUR DE PUISSANCE

Larve néogi	1/4
Rat lunaire	1/4
Nielleux	1/3
Corollaxe	1/2
Jeune ouvrier myconide	1/2
Radukoch	1/2
Bogun	1
Chaond	1
Chien-dragon à crête	1
Ixixachitl commun	1
Lamelin	1
Ouvrier myconide adulte	1
Rat cendré	1
Scarabée éthéré	1
Tâdpeaux	1
Thri-kreen	1
Zénythri	1
Armure-sentinel	2
Chien-dragon cracheur	2
Faucon sanguinaire	2
Fureteur abyssal	2
Guêpe de phase	2
Gueule abyssale	2
Loxo	2
Résinien	2
Roche épineuse	2
Singe capé	2
Vassal bie	2
Vieil ouvrier myconide	2
Zoomorphe	2
Advespa	3
Cervidal	3
Chauve-souris desmodu de chasse	3
Chauve-souris desmodu de garde	3
Chauve-souris du feu	3
Chien-dragon cornu	3
Crapaud sanguinaire	3
Croque-mitaine	3
Cryptoclidus	3
Grell	3
Ixixachitl vampire	3
Marteleur	3
Peuhr	3
Pulvériseur	3
Sciorque	3
Tâddéchets commun	3
Vissepince	3
Aspéri	4
Blême thaumacouturée	4
Cheval sanguinaire	4
Demi-golem d'argile	4
Demi-golem de chair	4
Demi-golem de fer	4
Demi-golem de pierre	4
Garde myconide	4
Gobelours asservi	4
Homme-yack	4

Horreur d'électrum	4
Néogi adulte	4
Chauve-souris desmodu de guerre	5
Demi-fiélon, durzagon	5
Gâche	5
Gambol	5
Gobe-pensées	5
Golem de chaînes	5
Golem de vitraux	5
Hobgobelin-griffon taurique	5
Horreur d'or	5
Jovoc	5
Lupinal	5
Marrash	5
Morkoth	5
Psurlon commun	5
Ravageur abyssal	5
Rejeton de Kyuss	5
Rhinocéros d'armes	5
Serpent sanguinaire	5
Sirène	5
Sylphe	5
Tâdtruques	5
Aigle légendaire	6
Catoblépas	6
Gorille sanguin	6
Grand maître ancien néogi	6
Kopru	6
Minotaure de légende	6
Myconide menteur de cercle	6
Ormyr	6
Porte-crocs	6
Soldat bie	6
Allosaure	7
Amnizu	7
Ankylosaure	7
Dernier-souffle	7
Élan sanguinaire	7
Gorille légendaire	7
Gueultapie	7
Homme-scorpion	7
Horreur de platine	7
Loup légendaire	7
Lynx lueur-des-marais	7
Salamandre du givre	7
Souverain myconide	7
Tâdmitraïe	7
Tentaculeux	7
Vif-acier	7
Cheval légendaire	8
Gravorg	8
Molosse spectral	8
Palrethee	8
Peauluisante	8
Quetzalcoatlus	8
Serpent légendaire	8
Ankheg chimérique	9
Braxat	9

Chasseur des sables	9	Mastodonte gris	13
Desmodu	9	Rossolis rouge	13
Galeb duhr	9	Spinosaure	13
Horreur d'adamantium	9	Rukarazill	14
Immoth	9	Cauchemar ambulant	15
Mâlebranche	9	Doppelganger éthéré	15
Orant renégat	9	Grande peuhr	15
Ours légendaire	9	Psurlon géant	15
Psurlon ancien	9	Ventôme	15
Vapeurighu	9		
Zovvut	9		
Avolakia	10	Jahi	16
Éléphant sanguinaire	10	Raie des nuages	16
Étovert	10	Rampetombe	16
Garde runique	10	Sélénofaue	16
Golem d'airain	10	Tempête élémentaire	16
Marraenoloth	10	Tératomorphe	16
Ophidien de bronze	10		
Rejeton lunaire	10	Arcanaloht	17
Requin légendaire	10	Banshee	17
Saigneur noir	10	Effigie incandescente	17
Sanglier aux défenses acérées	10	Seigneur macabre	17
Tigre légendaire	10		
Tisseur de sorts	10	Coursier des flots	18
Yagnoloth	10	Kelvezu	18
Fornorian	11	Esprit insatiable	19
Géant des forêts	11	Géant des océans	19
Jugurnaute	11	Mécadavreux	19
Mégalodon	11	Tourmente martiale	19
Mort écarlate	11	Vase de chair	19
Naga osseux	11		
Paresseux des forêts	11	Lindworm gris	20
		Myriapode	20
Araignée de l'ombre	12	Orquier	20
Faucheur éthéré	12		
Firbolg	12	Vase d'ossement	21
Géant du soleil	12		
Julajimus	12	Rukh du chaos	22
Pillard frénétique	12		
Reine bie	12	Âme de la contrée	23
Séismosaure	12		
Sépulkarcane	12	Phénix	24
Sibylle de l'Air	12		
Sibylle de l'Eau	12	Léviathan	25
Sibylle de la Terre	12	Lindworm bicéphale	25
Sibylle du Feu	12		
Chevalier de la mort (exemple)	13	Dracosire de feu d'enfer	26
Crapaud titanesque	13	Géant des montagnes	26
Golem de chair draconique	13		
Jarilith	13	Lindworm nécrophage	28
		Ver-démon	28

FP DES DRAGONS EN FONCTION DE L'ÂGE ET DE LA COULEUR

Âge	Améthyste	Cristal	Émeraude	Saphir	Topaze
Dragonnet	3	2	2	2	3
Très jeune	4	3	4	4	4
Jeune	6	4	6	6	6
Adolescent	8	7	8	8	9
Jeune adulte	11	10	11	10	12
Adulte	14	12	14	13	14
Âge mûr	16	15	16	15	17
Vieux	18	17	18	18	19
Très vieux	19	18	19	19	20
Vénérable	21	20	21	21	22
Dracosire	23	21	22	22	23
Grand dracosire	25	23	24	24	25

DES DÉFIS ENCORE PLUS GRANDS VOUS ATTENDENT !

Ed Bonny, Jeff Grubb, Rich Redman,
Skip Williams et Steve Winter

Au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience, les héros recherchent des adversaires à leur mesure. Qu'elles soient sinistres ou séductrices, féroces ou perverses, les créatures qui rôdent entre ces pages seront un danger pour les personnages les plus puissants de n'importe quelle campagne.

Ce supplément au jeu D&D® présente une horde de monstres à même de s'opposer aux personnages de tous niveaux, et plusieurs d'entre eux ont un facteur de puissance de 21 ou plus. Vous retrouverez quelques vieilles connaissances, comme le chevalier de la mort ou les dragons cristallins, ainsi que des créatures entièrement nouvelles, comme l'ophidien de bronze, l'effigie incandescente et le ver-démon. Les règles de création de monstres ont été revues et complétées. Au final, le *Manuel des Monstres II* donnera plus d'une occasion à des héros de n'importe quelle force de s'enfuir en courant pour sauver leur vie.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*.

Spell
Books

20
system



Visitez nos sites sur www.asmodee.com et www.tilsit.fr

Référence : DF882680000
ISBN : 2-84785-025-2

Prix : 36 €

